**Sprawozdanie z realizacji zadania nr 2:**

2. Szkolne mistrzostwa w grach edukacyjnych.

**Osoby odpowiedzialne:** Aneta Łukasiewicz; Krystyna Szerzeniewska

**Prowadzący:** wychowawcy klas;

**Uczestnicy:** uczniowie klas I- III;

**Termin realizacji:** listopad 2021;

**Formy realizacji:**

* zajęcia zintegrowane na temat „Zalety gier edukacyjnych”;
* zaprojektowanie i wykonanie gry planszowej;
* „Dzień gier planszowych” – rozgrywki klasowe.

**Wykonanie zadań:**

Pierwszym etapem realizacji zadania, było przeprowadzenie we wszystkich klasach zajęć zintegrowanych dotyczących zalet gier edukacyjnych i ich wpływu na rozwój intelektualny dzieci. Gry edukacyjne służą do połączenia zabawy z nauką, bawią i uczą twórczego myślenia, rozwijają wyobraźnię, zmuszają do współdziałania oraz uczą planowania pracy. Treści zawarte w grach długo pozostają w pamięci. Stosuje się je jako: sprawdzian zdobytych wiadomości, sposób na zdobycie nowych wiadomości, doskonalenie umiejętności.

W klasach drugich i trzecich wychowawcy uświadomili uczniom, że nauka poprzez zabawę to najlepsza forma edukacji. Pokazali jak utworzyć najprostsze quizy, krzyżówki i ćwiczenia interaktywne do wykorzystania na zajęciach w klasie. Rozmawiali o grach, które dzieci mają w domu i z których korzystają w czasie długich jesiennych wieczorów. Uczniowie klas trzecich samodzielnie zaprojektowali najprostszą grę planszową z wykorzystaniem kostki i pionków. Ustalili zasady gry i wykorzystali do zabawy na lekcji.

**Kolejnym etapem było zorganizowania w klasach „Dnia gier planszowych”.**

Ze względu na sytuację epidemiczną tak dobrano klasy, aby rozgrywki odbywały się w równoległych klasach, które mają wspólne sale lekcyjne. W tym dniu uczniowie przynieśli do szkoły swoje ulubione gry planszowe. Oprócz tego w klasie 2 b odbyły się rozgrywki w warcaby. Mistrzem gry w warcaby została: A. Lipiec, która rozgromiła wszystkich przeciwników.

**Podsumowując, należy podkreślić, że realizacja zadania:** Szkolne mistrzostwa w grach edukacyjnych **przyniosła oczekiwane rezultaty - nasi uczniowie:**

* potrafią zdobywać wiedzę podczas wspólnej zabawy;
* potrafią myśleć twórczo oraz współdziałać w grupie rówieśniczej;
* znają zasady niektórych popularnych gier,
* potrafią planować swoją pracę i postępować według określonych zasad.

**GALERIA ZDJĘĆ Z REALIZACJI ZADANIA NR 2**

Obraz zawierający dziecko, podłoże, wewnątrz, sypialnia

Opis wygenerowany automatycznie Obraz zawierający podłoże, wewnątrz

Opis wygenerowany automatycznie

**Klasy pierwsze – klasa 1 e**

Obraz zawierający wewnątrz, ściana, osoba, podłoże

Opis wygenerowany automatycznie Obraz zawierający tekst, stół, osoba, wewnątrz

Opis wygenerowany automatycznie

Obraz zawierający dziecko, wewnątrz, osoba, rodzina

Opis wygenerowany automatycznie

Obraz zawierający osoba, stół, dziecko, wewnątrz

Opis wygenerowany automatycznie

Obraz zawierający wewnątrz

Opis wygenerowany automatycznie Obraz zawierający osoba, wewnątrz, grupa, osoby

Opis wygenerowany automatycznie Obraz zawierający tekst, dziecko, osoba, chłopiec

Opis wygenerowany automatycznie

**Klasy drugie: 2 a, 2 b, 2 c, 2 d**

Obraz zawierający dziecko, chłopiec, sypialnia, rodzina

Opis wygenerowany automatycznie Obraz zawierający tekst, osoba, wewnątrz, stół

Opis wygenerowany automatycznie

Obraz zawierający tekst, osoba, chłopiec, dziecko

Opis wygenerowany automatycznie

Obraz zawierający tekst, stół, wewnątrz, osoba

Opis wygenerowany automatycznie

Obraz zawierający dziecko, wewnątrz, osoba, rodzina

Opis wygenerowany automatycznie

Obraz zawierający osoba, dziecko, sypialnia

Opis wygenerowany automatycznie

**Klasy trzecie: 3a, 3 c, 3 d, 3 e, 3f**

Koordynatorzy projektu:

Pani Wicedyrektor Aneta Dams

Krystyna Szerzeniewska

Nauczyciele edukacji wczesnoszkolnej