

## Przykład dobrej praktyki

<b>Nazwa szkoły / placówki</b>	Publiczne Gimnazjum nr 6 im. Powstańców Śląskich w Opolu <a href="http://www.g6opole.wodip.opole.pl">www.g6opole.wodip.opole.pl</a>			
<b>Dyrektor szkoły / placówki</b>	Zofia Godlewska			
<b>Koordynator DP</b>	Pracownicy Muzeum Historii Polski w Warszawie, koordynator projektu: Piotr Wiśnioch. Realizacja w PG-6 w Opolu: Beata Primke, Marek Wąsowski			
<b>Adres</b>	ul. Powstańców Śl. 19, 45-086 Opole	tel. 774545087	fax. 774545087	e-mail pg6opole@onet.eu
Liczba nauczycieli 39	Liczba uczniów 247	Liczba oddziałów 9		
<b>Obszar w którym wprowadzono DP</b> (X zaznaczyć właściwe)	Nauczanie i uczenie się,			X
	Wychowanie i opieka			X
	Szkoła w środowisku			X
	Organizacja i zarządzanie			
	Inne obszary (określić jakie)			
<b>Temat DP</b>	Gra przestrzenna „Odkryj II RP”.			
<b>Cel/cele DP</b>	Uczeń pozna podstawową faktografię związaną z dziejami II RP. Lepsze przyswajanie wiedzy poprzez skojarzenia. Kształcenie uniwersalnych umiejętności min.: myślenie przyczynowo - skutkowe, samodzielna ocena wydarzeń, zdolność wnioskowania jak i w podejmowaniu samodzielnych decyzji oraz kompetencji kluczowych. Łączenie w teorii i w praktyce umiejętności i wiedzy z różnych dziedzin życia.			
<b>Krótki opis DP</b>				
koncepcja zmian	W dzisiejszym świecie wśród młodzieży popularne są rozmaite gry, młodzież doskonale odnajduje się w tych realiach. Zastosowanie gry przestrzennej miało na celu sprawdzenie, czy w warunkach szkolnych zastosowanie gry przestrzennej wzbudzi podobne emocje i zainteresowania. Różnorodność form i metod wykorzystanych w grze stwarza możliwość aktywnego udziału każdemu uczniowi, bez względu na jego predyspozycje, stopień wiedzy i umiejętności. Informacje źródłowe w formie układanek, gier planszowych, konstrukcji przestrzennych wzmagają zaangażowanie uczniów w pracę. Niewątpliwą zaletą gry jest jej multidyscyplinarność, pozwala ona uczniowi na wykazanie się swoimi wiadomościami z różnych dziedzin. W odróżnieniu od tradycyjnych zajęć w trakcie gry uczniowie poruszają się po sali, muszą dotrzeć do każdego stanowiska i wykonać określone zadania – podobnie jak w trakcie gry planszowej czy komputerowej. Jak każda gra, tak i ta stwarza klimat rywalizacji, która motywuje. Następuje całkowite przeniesienie środka ciężkości z aktywności nauczyciela			

	na aktywność uczniów.
metody realizacji	Gra jako aktywizująca metoda nauczania.
uczestnicy i ich rola w DP	Grupa ok. 30 osobowa,.
Zaangażowane środki a) osobowe b) materialne	Do przeprowadzenia gry niezbędne są specjalne stanowiska oraz materiały przygotowane przez MHP, sala gimnastyczna (ew. korytarz szkolny, 2-3 sale dydaktyczne), 8-16 osób do obsługi gry („punktowi”), 1-4 nauczycieli (w zależności od liczby grających i sal), 10 ławek + krzesła
środki finansowe	-----
czas realizacji	czas trwania 90 – 120 min
<b>Korzyści zastosowania DP:</b>	
efekty	Wiedza podana w formie gry jest lepiej przyswajana przez uczniów tak jak w przypadku każdej metody czynnościowej. Niewątpliwym sukcesem jest stuprocentowe zaangażowanie młodzieży. Efekty pracy są wymierne – sukces ucznia to jak największa liczba zrealizowanych zleceń.
wpływ na uczniów	Umiejętność organizacji pracy i współdziałania w grupie, odpowiedzialność za wykonane zadania. Tak zorganizowana praca zapewnia sukces każdemu uczniowi, co motywuje do dalszej pracy, podnosi wiarę we własne możliwości. Gra utwierdza ucznia w przekonaniu, że zdobyta wiedza i umiejętności pozwalają na sprawne funkcjonowanie w życiu codziennym.
wpływ na pracę szkoły,	Atrakcyjna oferta edukacyjna zaproponowana uczniom i nauczycielom zarówno z przedmiotów humanistycznych jak i matematyczno-przyrodniczych.
wpływ na środowisko lokalne.	Budowanie pozytywnego wizerunku szkoły w środowisku jakoplacówki poszukującej rozwiązań edukacyjnych zaspokajających potrzeby poznawcze uczniów (relacje w mediach).
<b>Monitoring/ewaluacja</b>	
formy monitorowania, metoda pomiaru wyników DP	Kontrola zdobytej wiedzy i umiejętności: układanki, test elektroniczny, karty pracy, puzzle. Przeprowadzenie kolejnej gry MHP “Dekada 79-89”. Przygotowanie własnej gry tematycznej.
działania które się sprawdziły	Jasno określony cel dla graczy: realizacja zlecenia poprzez wykonywanie zadań i zdobywanie kapitału. Forma prezentacji informacji (w tym źródeł tekstowych, ikonograficznych): roll-up’y, makiety, plansze magnetyczne. Formy kontroli zdobytej wiedzy i umiejętności: układanki, test elektroniczny, karty pracy, puzzle. Minigry. Gra oparta na źródłach. Rywalizacja pomiędzy zespołami.
wnioski, uwagi, trudności w realizacji DP:	Podział uczniów na 2-3 osobowe grupy. Grupa grających do 30 osób Każde stanowisko obsługują 2 osoby Większe przestrzenie pomiędzy stanowiskami (aby niknąć tłoku). Rzetelne przeszkolenie punktowych i sprawdzenie ich umiejętności przed grą (mogą rozegrać jedną rundę jako gracze).
załączniki (np.	Opis realizacji gry w naszej szkole wraz z prezentacją do pobrania

prezentacja)	ze strony internetowej: <a href="http://www.g6opole.wodip.opole.pl/Poznaj%20II%20RP.html">http://www.g6opole.wodip.opole.pl/Poznaj%20II%20RP.html</a> Informacje o grze na stronie www Muzeum Historii Polski: <a href="http://www.ofertaedu.muzhp.pl/gry-edukacyjne.html">http://www.ofertaedu.muzhp.pl/gry-edukacyjne.html</a>
--------------	---