

## PRZYKŁAD DOBREJ PRAKTYKI

Nazwa szkoły/placówki		Szkoła Podstawowa nr 8 im. Stanisława Staszica w Elblągu		
Imię i nazwisko dyrektora szkoły/placówki		mgr Alicja Bałchan		
Adres Szkoły/placówki		ul. Szańcowa 2 83-300 Elbląg		
Dane teleadresowe		tel. 55 625 85 21	fax.	e-mai: sp8@elblag.com.pl
Imię i nazwisko autora/ów dobrej praktyki		Marzena Skonieczna		
Typ szkoły/placówki		szkoła podstawowa		
Zakres działań  (odpowiednie zaznaczyć):	Edukacja	x		
	Wychowanie	x		
	Profilaktyka			
	Opieka			
	Organizacja i zarządzanie			
	Inne obszary (określić jakie)			
<b>Temat działania: Gry edukacyjne z wykorzystaniem platformy learningapps na tablicy interaktywnej.</b>				
<b>Zasięg działania:</b> Gry skierowane są do wychowanków ze świetlicy socjoterapeutycznej jako element podsumowujący zajęcia w ramach innowacji pedagogicznej. Inspiracją do włączenia nowoczesnych technologii do zajęć była refleksja z wyjazdu do Wielkiej Brytanii w ramach projektu „Pokonując trudności wędrując ku przyszłości” realizowanego w ramach Programu POWER.				
<b>Cele działania:</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• podejmowanie twórczych działań przez stosowanie nowoczesnych technologii informacyjno-komunikacyjnych,</li> <li>• motywowanie uczniów do zdobywania wiedzy oraz jej utrwalania,</li> <li>• uświadomienie wychowankom, że wiedzę mogą zdobywać w sposób aktywny i atrakcyjny,</li> <li>• stymulowanie rozwoju intelektualnego dziecka,</li> <li>• rozbudzenie u uczniów naturalnej potrzeby ciekawości, rywalizacji i integracji.</li> </ul>				
<b>Uzyskane efekty:</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• wzrosła motywacja uczniów do uczestnictwa w zajęciach,</li> <li>• systematyczna praca w grupach, przy rozwiązywaniu zadań, przyczyniła się do polepszenia relacji wewnątrz grupy,</li> <li>• zaobserwować można poprawę w obszarze czytania ze zrozumieniem oraz logicznego myślenia,</li> <li>• swobodne posługiwanie się przez uczniów narzędziami TIK,</li> <li>• odczuwanie radości z wykonywania zadań.</li> </ul>				
<b>Wnioski z realizacji:</b> Gry edukacyjne z wykorzystaniem platformy learningapps na tablicy interaktywnej są bardzo dobrym narzędziem do przekazywania i utrwalania wiedzy. Wykonywane zadania stały się bardziej atrakcyjne dla uczniów, stymulują ich ciekawość, rozbudzają zdrową rywalizację, integrują grupę, przez co podnoszą ich poziom motywacji do zdobywania wiedzy. Dodatkową korzyścią jest łatwość i szybkość przygotowywania gier.				
<b>Strona WWW szkoły z prezentacją dobrej praktyki:</b>				
www.sp8.elblag.pl				