

INNOWACJA PEDAGOGICZNA

Gra RPG „Tajemnica Kryształowej Góry”

Autor: Monika Żabicka, Hanna Wais.

Termin realizacji innowacji pedagogicznej: wrzesień 2024 –styczeń 2025.

Grupa uczniów, która będzie objęta innowacją: uczniowie klas IV-VIII.

1. Opis:

„Tajemnica Kryształowej Góry” to innowacyjny projekt edukacyjny w formie gry RPG (role-playing game), skierowany do uczniów klas IV–VIII. Celem tej gry jest rozwijanie kluczowych umiejętności uczniów poprzez angażującą i pełną wyzwań rozgrywkę, która rozgrywa się przez całe pierwsze półrocze roku szkolnego. Uczniowie wcielają się w podróżników eksplorujących nieznaną krainę w drodze do Kryształowej Góry. Po drodze rekrutują towarzyszy, zbierają kryształy, zdobywają ekwipunek i rozwijają umiejętności, a na końcu rozgrywki rywalizują o tytuł Mistrza Kryształowej Góry.

Gra podzielona jest na etapy, odpowiadające różnym krainom, a gracze mają do wykonania zadania codzienne, misje oraz współpracują w sojuszach lub indywidualnie. Wprowadza elementy edukacyjne związane z logiką, współpracą, odpowiedzialnością oraz umiejętnościami społecznymi, jednocześnie ucząc pracy zespołowej i rozwijania zdolności strategicznych.

2. Cele:

Dla uczniów:

- Rozwijanie kompetencji miękkich, takich jak współpraca, komunikacja i odpowiedzialność.
- Rozwijanie umiejętności logicznego myślenia, planowania i podejmowania decyzji.
- Zwiększanie motywacji do nauki poprzez angażowanie w kreatywną i zabawową formę edukacji.
- Wzmacnianie zaangażowania uczniów w życie szkolne oraz poprawa frekwencji i aktywności na zajęciach.

Dla nauczycieli:

- Wzbogacenie procesu dydaktycznego o innowacyjne metody nauczania.

- Zwiększenie współpracy między nauczycielami a uczniami w ramach wspólnej rozgrywki.
- Motywowanie uczniów do aktywności poza standardowymi zajęciami dydaktycznymi.

Dla szkoły:

- Zwiększenie integracji między uczniami z różnych klas i roczników.
- Podniesienie prestiżu szkoły poprzez wdrożenie nowoczesnych, angażujących metod edukacyjnych.
- Tworzenie przestrzeni do rozwoju talentów uczniów oraz ich zaangażowania w życie szkolne.

3. Metody realizacji:

Projekt realizowany jest metodą edukacji przez zabawę, która łączy elementy współzawodnictwa z edukacją poprzez role (RPG). Gra wymaga od uczniów kreatywnego podejścia do rozwiązywania problemów, planowania działań i budowania strategii. W trakcie gry uczniowie wykonują zadania codzienne, rozwiązują zagadki, rywalizują w misjach oraz gromadzą zasoby (kryształy, karty towarzyszy, ekwipunek).

4. Formy i środki realizacji:

- Gra RPG oparta na specjalnych kartach uczestników, mapach i naklejkach.
- Regularne zadania codzienne (publikowane na gazetce szkolnej).
- Cotygodniowe misje do wykonania przez drużyny.
- Sklepik Gildii Magów, gdzie uczniowie mogą kupować za kryształy ulepszenia dla swoich postaci.
- Ewaluacja wyników i aktualizacje rankingu na gazetce szkolnej.

5. Przewidywane osiągnięcia:

- Zwiększenie zaangażowania uczniów w codzienne życie szkoły.
- Poprawa umiejętności współpracy i komunikacji w grupach.
- Wzrost motywacji do rozwoju osobistego i podejmowania nowych wyzwań.
- Wzmocnienie poczucia odpowiedzialności i umiejętności samodzielnego podejmowania decyzji.

- Tworzenie atmosfery zdrowej rywalizacji oraz kształtowanie kompetencji społecznych i intelektualnych.

6. Sposób realizacji:

1. Uczniowie dołączają do gry indywidualnie lub w drużynach, rejestrując swoje postacie i otrzymując kartę uczestnika.
2. Gra toczy się w etapach, każdy odpowiadający nowej krainie. Gracze zbierają kryształy, realizując zadania i misje.
3. Każdego dnia uczestnicy wykonują zadania codzienne, które są monitorowane przez organizatorów.
4. W każdy poniedziałek publikowane są misje, które można zrealizować do piątku, zdobywając dodatkowe punkty.
5. Gra kończy się wyłonieniem Mistrza Kryształowej Góry, a najlepsi gracze otrzymują nagrody.

6. Ewaluacja:

Na koniec każdego etapu organizatorzy będą aktualizować rankingi uczestników, a także monitorować zaangażowanie i aktywność uczniów. Po zakończeniu gry odbędzie się ewaluacja projektu, w której uczniowie i nauczyciele będą mogli wyrazić swoją opinię na temat innowacji oraz sugerować ewentualne modyfikacje na przyszłość. Rankingi i wyniki będą dostępne dla wszystkich, co zwiększy przejrzystość rozgrywki oraz zdrową rywalizację.