**Innowacja pedagogiczna „Zaczarowany świat gier planszowych” –**

**klasa I SP w Jarczowie.**

„Gramy?– gramy.

Czy wygramy? – może.

Czy to ważne? –nieważne.

A co ważne? – dobra zabawa!”.

**Autor - Joanna Posikata.**

**Rodzaj innowacji** - innowacja metodyczna.

**Adresaci innowacji** - uczniowie klasy I.

**Czas realizacji** - od miesiąca grudnia 2019 r. do maja 2020 r.

**Sposób realizacji** - realizowana będzie w klasie I na wybranych zajęciach edukacji wczesnoszkolnej oraz na zajęciach dodatkowych - 2x w miesiącu po 45 min.

Innowacja jest odpowiedzią na naturalną potrzebę zabawy u dzieci.

**Opis innowacji:**

Innowacja jest przedsięwzięciem związanym z wykorzystaniem gier planszowych.

Uczniowie korzystając z tego typu działań rozwijają procesy myślowe, logiczne myślenie, kreatywność, pamięć, percepcję wzrokową, słuchową i koordynację wzrokowo-ruchową, postawy i relacje emocjonalno- społeczne.

Poznają świat w działaniu.

Rozpowszechnienie takiej formy zajęć wpływa na wspomaganie

wszechstronnego rozwoju dziecka, pozwoli mu uwierzyć we własne możliwości, odkryć mocne strony i zniwelować słabe.

Głównym celem tej innowacji jest nauka przez zabawę. Zabawa staje się w ten sposób jednym ze środków ułatwiających opanowanie, utrwalanie i doskonalenie wiedzy uczniów.

Celem działań innowacyjnych jest rozwijanie zainteresowań i popularyzacja gier planszowych wśród uczniów jako sposobu na spędzanie wolnego czasu.