

Gry edukacyjne przebojem wchodzą do białostockich szkół

Nauka poprzez zabawę, logiczne myślenie i współzawodnictwo – walory edukacyjnych gier planszowych docenia coraz więcej szkół. W Zespole Szkół Społecznych Fundacji Edukacji „Fabryczna 10” gry stały się elementem unijnego projektu „Rozwijamy pasje”.

Planszówki na dobre zagościły nie tylko na zajęciach pozalekcyjnych, ale okazały się także znakomitym uzupełnieniem lekcji matematyki, historii, WOS-u, czy języków obcych.

- Gry nie tylko bawią, ale w jednakowym stopniu rozwijają wyobraźnię oraz uczą – przewidywania, podejmowania decyzji i ponoszenia odpowiedzialności za nie; rozwijają umiejętności społeczne i interpersonalne – mówi Agata Baczeńska, opiekunka szkolnego koła gier logicznych i koordynatorka projektu „Rozwijamy pasje”. – Są one też doskonałym sposobem spędzania czasu wolnego, zapewniają dobrą zabawę, umożliwiają odreagowanie szkolnych stresów i pozwalają wczuć się nieznane dotąd role.

W ZSS w zajęciach koła gier logicznych uczestniczą uczniowie podstawówki i gimnazjum. Ale gry coraz częściej pojawiają się na też lekcjach, również w liceum. Na matematyce można wybrać się na „Szalone zakupy”, które uczą planowania wydatków, z kolei „Uczniowie Pitagorasa”, pozwalają wcielić się w postać greckiego filozofa i matematyka i uczą innych zastosowań jego twierdzenia, a „Kolorowe symetrie” ćwiczą spostrzegawczość. Na lekcji podstaw przedsiębiorczości przebojem jest „Cashflow”, gra która zdradza tajniki inwestowania i pokazuje możliwości osiągnięcia sukcesu w życiu zawodowym.

Szkoła to nie tylko lekcje

Gry przypadły do gustu zarówno nauczycielom, jak i uczniom, którzy zdecydowanie wolą takie kreatywne zajęcia od standardowych lekcji.

- Bardzo lubimy gry logiczne, ponieważ uczą nas jak mamy myśleć strategicznie – mówią Pola Zawadzka i Martyna Wojtecka, siódmoklasistki. – Takie zajęcia bardzo rozwijają, a jednocześnie nie jest to zwykła, nudna lekcja, bo atmosfera jest wspaniała. Nigdy się nie nudzimy także na zajęciach pozalekcyjnych - gramy w to, na co mamy ochotę, a gry które proponuje nam pani są bardzo różnorodne.

Gry zostały zakupione w ramach, realizowanego w szkole unijnego projektu Rozwijamy Pasje - kompleksowego programu wsparcia kompetencji kluczowych i poprawy warunków nauczania, obejmującego warsztaty praktyczne dla uczniów i szkolenia dla nauczycieli, a także zakup wyposażenia pracowni przedmiotowych.

- Gry nie są tanie, a w szkole zawsze są pilniejsze wydatki –dodaje Agata Baczeńska. – Jaka więc była radość, gdy zakup gier został zaakceptowany w projekcie!

Bawią i kształcą

Według dyrekcji szkoły - gry planszowe, wcześniej zapomniane, teraz wracają w zupełnie nowej odsłonie. Są alternatywą dla komputera i telewizji, formą spędzania wolnego czasu.

- W czasie rozgrywki pomiędzy graczami wytwarza się specyficzna więź. Panuje atmosfera zabawy, ale i rywalizacji, integracja środowiska rówieśniczego, co pozwala dzieciom na rozładowanie w bezpieczny sposób nagromadzonego napięcia emocjonalnego – mówi Ewa Drozdowska, dyrektorka ZSS przy Fabrycznej. - By grać, dzieci muszą nauczyć się współpracy. Jest to dla nich bezcenna umiejętność, ponieważ w codziennym życiu jest nadzwyczaj pożądana, a nie zawsze doceniana. Gry planszowe są bezpiecznym sposobem na ćwiczenie tej umiejętności oraz tak trudnej do zaakceptowania w życiu codziennym – porażki, bo gracze w każdej grze podejmują nowe wyzwania, a porażkę mogą zamienić w śmiech.

Wartością dodaną gier planszowych jest ćwiczenie koncentracji uwagi, pamięci, wyciszenia oraz ciągłego analizowania sytuacji.

- Umiejętności te, ćwiczone w formie zabawy, są podstawą lepszego funkcjonowania dziecka w szkole. Dają mu wiarę, że wie, umie, potrafi, a co za tym idzie - zwiększają jego samoocenę i motywację do pokonywania trudności. Ogólnie rzecz ujmując ci, którzy uwierzą w siebie, odniosą sukces – dodaje Ewa Drozdowska.

