**Projekt edukacyjny**

**1. Tytuł projektu**: Jak zdobyć czarodziejską piszczałkę? Tworzymy grę planszową na podstawie tekstu literackiego.

**2. Idea i założenia:**

* Przekład intersemiotyczny jako metoda analizy utworów literackich.

**3. Cel ogólny:**

* Kształcenie umiejętności pracy twórczej.

**4. Termin realizacji: 29.05.2019r. - 31.05.2019r.**

**5. Cele projektu:**

* twórcze wykorzystanie analizy utworów literackich,
* stworzenie okazji, w których dochodzi do uruchomienia działania wyzwalającego potrzebę spontanicznej ekspresji przełożenia znaków słownych na znaki plastyczne,
* rozwijanie nie tylko język ucznia, ale także jego wyobraźi,
* rozwijanie umiejętności poszukiwania wiadomości, ich porządkowania, systematyzowania,
* wykorzystywanie posiadanych umiejętności w praktyce,
* wzmocnienie motywacji do nauki, trening twórczości, uczenie się poprzez działanie, doświadczanie,
* aktywne uczestnictwo, kształcenie właściwych zachowań społecznych (promowanie zasad fair play).

**6. Opis formy:**

Wspólnie z uczniami kl. VI a dokonałam podziału klasy na 4 grupy. Każda z nich miała wykonać grę planszową na podstawie tekstu literackiego. Na realizację projektu i prezentację przewidziano 4 godziny lekcyjne.

**Osoby odpowiedzialne za wykonanie zadań:**

* koordynatorzy grup
* członkowie zespołów zadaniowych

**Kryteria oceny projektu:**

W skład całościowej oceny projektu zespołu wchodzi:

* Zgodność zadania z tematem projektu - 6 pkt
* Estetyka i staranność wykonanych prac - 6 pkt
* Kreatywność w doborze niezbędnego materiału - 6 pkt

**7. Podsumowanie projektu:**

* Przedstawienie stworzonych przez uczniów gier planszowych oraz instrukcji do nich nastąpiło na forum klasy.
* Uczniowie świetnie się bawili grając w stworzone przez siebie gry.

**8. Ewaluacja**

Wszystkie grupy dokonują samooceny w karcie pracy 1, a następnie każdy uczeń ocenia swoją pracę nad zadaniem indywidualnym – uzupełnia kartę pracy 2.

**9. Źródła informacji:**

* Wsparcie merytoryczne nauczyciela.
* Publikacje i zasoby internetu.
* Prywatne zbiory gier planszowych.

**10. Promocja i dokumentowanie projektu:**

* Informacje przesłane elektronicznie
* Materiał fotograficzny
* Opis, wnioski.