

PRZYKŁAD DOBREJ PRAKTYKI
do opublikowania na stronie internetowej Kuratorium Oświaty w Kielcach

Imię i nazwisko dyrektora szkoły/placówki:

Joanna Chaczyk

Pełna nazwa szkoły/placówki, w której realizowane jest działanie:

Szkoła Podstawowa w Brzostkowie

Adres:

Brzostków 1

28-136 Nowy Korczyn

Strona internetowa: <https://spbrzostkow.pl/>

Tel.: 41 377 12 97

E-mail: : szkola241@wp.pl

Imię i nazwisko, stanowisko osoby odpowiedzialnej za wartość merytoryczną publikacji:

Małgorzata Kornaś- bibliotekarz, logopeda

Małgorzata Jasiak- nauczyciel języka angielskiego i geografii

Zakres działania:

(proszę zaznaczyć „x” właściwe pole)

- Edukacja, dydaktyka ☒

- Wychowanie, opieka i profilaktyka ☐

-Zajęcia wspomagające rozwój ucznia ☐

- Organizacja i zarządzanie ☐

- Działania innowacyjne ☒

- Nauczanie zdalne ☐

- Inne obszary (*określić jakie*) ☐

Temat dobrej praktyki: „Tajemnice Nowego Korczyna i okolic- śladami legend i malowniczych zakątków”.

Czas/okres realizacji: wrzesień 2024 r. – maj 2025 r.

Cele działania:

1. Rozwijanie u uczniów ciekawości poznawczej.
2. Wykorzystanie wiedzy i umiejętności z różnych dziedzin w działaniach praktycznych.
3. Zintegrowane podejście do nauczania.
4. Rozwijanie motywacji uczniów do nauki geografii, matematyki, informatyki, historii regionu, także talentów artystycznych, manualnych.
5. Nabycie wiedzy dotyczącej walorów turystycznych Nowego Korczyna – naszej „małej ojczyzny” .
6. Doskonalenie obsługi programów graficznych i aplikacji przeliczeniowych.
7. Zaprojektowanie i przygotowanie dwóch prezentacji dotyczących poszczególnych etapów pracy nad projektem, atrakcji turystycznych przedstawionych w grze.
8. Poznanie lokalnych legend i podań dotyczących Nowego Korczyna.
9. Zaprojektowanie i wykonanie interaktywnej gry o ciekawostkach przyrodniczych, turystycznych, legendach i zakątkach Nowego Korczyna.
10. Zaprojektowanie i wykonanie instrukcji do gry, ulotki reklamującej grę oraz książeczki z legendami i podaniami związanymi z Nowym Korczynem.
11. Integracja młodzieży i pokonywanie trudności w wystąpieniach publicznych.

Szczegółowy opis działania:

Działanie edukacyjne zrealizowane zostało w ramach projektu STEAM i miało na celu rozwijanie w uczniach poczucia tożsamości lokalnej poprzez poznawanie historii, przyrody oraz dziedzictwa kulturowego rodzinnego regionu – Nowego Korczyna. Głównym efektem

projektu była nowoczesna, multimedialna i interaktywna gra planszowa „Korczyropolis”, będąca zarówno środkiem dydaktycznym jak i formą promowania lokalnej kultury.

Na początku powołano grupę uczniów zainteresowanych pracą projektową. Podczas spotkania wstępnego omówiono pomysły i cele projektu. Uczniowie uczestniczyli w prelekcji z ekspertami lokalnymi poświęconej legendom i zabytkom Nowego Korczyna. W celu pogłębienia wiedzy o regionie korzystali z literatury oraz zasobów internetowych.

Następnie rozpoczęto działania praktyczne: opracowano mapę w skali, wykonano szkice graficzne oraz przygotowano plan rozmieszczenia obiektów. Uczniowie dobrali techniki plastyczne i kolory, a następnie przystąpili do tworzenia prototypu gry. Gra została wykonana na dużej, trwałej planszy o wymiarach 130x100 cm. Uczniowie stworzyli przestrzenny model regionu z wykorzystaniem styropianu, pianki montażowej, żywicy, farb i materiałów modelarskich. Odwzorowano charakterystyczne elementy krajobrazu i architektury, takie jak: rynek Nowego Korczyna, Dom Jana Długosza, zabytkowe kościoły, synagogę, ruiny zamku, kopiec Nieznanego Żołnierza czy rzekę Nidę. W grze zastosowano kody QR, które umożliwiały odsłuch nagrań audio z lokalnymi legendami i informacjami krajoznawczymi. Gra zawiera również quiz w aplikacji Kahoot oraz karty z pytaniami, które rozwijają wiedzę uczniów w angażujący sposób. Uczniowie zaprojektowali i wykonali pionki oraz inne elementy gry, m.in. kostkę, zabytkowe figury (św. Jana Nepomucena i św. Kingi) przy użyciu zdjęć i drukarki 3D, a także odwzorowanie parku miejskiego.

W ramach projektu opracowano instrukcję gry, ulotkę reklamującą grę w aplikacji Canva, prezentacje multimedialne w programie Power Point oraz książeczkę z lokalnymi legendami. Gra otrzymała nazwę „Korczyropolis”. Powstało także nagranie wideo, które przekazano organizatorom programu „STEAM-owa Szkoła 2024–2025”.

Uczniowie zaprezentowali swoją pracę społeczności szkolnej podczas specjalnego wydarzenia. Kulminacyjnym momentem było wystąpienie na II Świętokrzyskim Forum Młodych Badaczy na UJK w Kielcach, gdzie zaprezentowano grę i materiały promocyjne.

Opis uzyskanych efektów:

Przygotowana przez uczniów gra „Korczyropolis” jest estetyczna, solidna i trwała. Precyzyjnie oddaje wygląd regionu oraz prezentuje obiekty turystyczne Nowego Korczyna i jego okolic. Gra, instrukcja do niej, książeczka z legendami i podaniami oraz

ulotki i prezentacje będą wykorzystywane do promocji regionu wśród lokalnej społeczności oraz turystów, także w trakcie lekcji geografii, języka polskiego czy historii.

Podczas realizacji projektu uczniowie:

- pogłębili w atrakcyjny sposób swoją wiedzę dotyczącą Nowego Korczyna i okolic, w tym poznali ciekawostki historyczne, kulturowe i przyrodnicze omawianego regionu;
- nauczyli się skutecznie wyszukiwać, selekcjonować i przetwarzać informacje;
- nabyli doświadczenie w pracy z aplikacją Google Maps, kalkulatorami przeliczeniowymi, generatorami kodów QR, programem Canva, programem Tinkercad, programem Movie Maker oraz drukarką 3D;
- doskonalili myślenie przestrzenne, logiczne, planowanie i wnioskowanie;
- podejmowali szereg działań rozwijających ich umiejętności w zakresie samodzielnej realizacji projektu poczynając od generowania pomysłów aż po gotowy produkt, jakim jest interaktywno-multimedialna gra prezentująca Nowy Korczyn i jego okolice;
- zwiększyli swoją pewność siebie w podejmowaniu samodzielnych decyzji i formułowaniu wniosków;
- rozwinęli umiejętność współpracy i komunikacji poprzez skupienie się na wspólnym celu i dążeniu do osiągnięcia sukcesu

Wnioski z realizacji:

Zrealizowany przykład dobrej praktyki odpowiada na potrzeby uczniów, nauczycieli, a także społeczności lokalnej. Ciągłość, trwałość i cykliczność działań zrealizowanych w ramach dobrej praktyki zostanie zapewniona poprzez szereg konkretnych rozwiązań organizacyjnych, edukacyjnych i promocyjnych, m.in.:

Gra „Korczynopolis” stanie się trwałym narzędziem edukacyjnym wykorzystywanym:

- podczas lekcji historii, geografii, informatyki i plastyki,
- w czasie wizyt gości,
- jako pomoc dydaktyczna dla młodszych klas i przedszkolaków,
- podczas wydarzeń lokalnych i świąt regionalnych, m.in. uczestnicy kolonii letnich w BCK w Nowym Korczynie będą poznawać grę w ramach zajęć warsztatowych.

Prototyp gry – trwały, przestrzenny model – zostanie odpowiednio zabezpieczony i przechowywany w szkole w specjalnie wydzielonym miejscu, Zostanie również opatrzony instrukcją obsługi, by każdy nauczyciel mógł go samodzielnie wykorzystać w pracy z uczniami.

Utrzymana zostanie współpraca z lokalnymi ekspertami i instytucjami kultury w celu organizacji wspólnych wydarzeń promujących dziedzictwo Nowego Korczyna.

Instytucje wspomagające realizację dobrej praktyki:

Towarzystwo Miłośników Ziemi Korczyńskiej (eksperci lokalni)

BCK w Nowym Korczynie (promocja gry)

Trudności w realizacji (*ewentualne wskazówki w kwestii rozwiązywania problemów*): Brak

Uzasadnienie zgłoszenia:

Projekt „Korczynopolis” stanowi wzorcowy przykład skutecznego łączenia edukacji regionalnej z nowoczesnym podejściem STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics). Został stworzony z myślą o rozwijaniu u uczniów kompetencji kluczowych XXI wieku, takich jak: kreatywność, praca zespołowa, umiejętność rozwiązywania problemów, komunikacja i korzystanie z nowych technologii. Jednocześnie jego główną ideą było budowanie więzi z „małą ojczyzną” – Nowym Korczynem – oraz kształtowanie świadomej postawy obywatelskiej i szacunku dla lokalnego dziedzictwa.

Wykaz załączników:

- oświadczenie dyrektora szkoły,
- zdjęcia z działań w ramach dobrej praktyki.

Wyrażam zgodę na opublikowanie na stronie internetowej Kuratorium Oświaty w Kielcach przedstawionego przykładu dobrej praktyki.

Miejscowość, data:

Brzostków, 14.07.2025 r.

Z poważaniem

Imię i nazwisko podpisującego

Stanowisko podpisującego

(podpisano elektronicznie)