

Recenzja gry SpinEdu

Karolina Szukalska przedstawiła bardzo interesującą koncepcję edukacji globalnej poprzez zabawę dla klas IV – VIII szkoły podstawowej. Gra Jej autorstwa jest też udaną próbą wdrażania ścieżek edukacyjnych poprzez korelację międzyprzedmiotową. Wychodzi naprzeciw współczesnym tendencjom edukacyjnym i trendom światowym.

Gra dostarcza bogatego materiału dydaktycznego i wychowawczego. Stanowi też łącznik międzypokoleniowy: jest doskonała dla osób w różnym wieku; młodzi się uczą bawiąc, dorośli odświeżają swoją wiedzę. Materiał do gry został przygotowany z rzetelnością i odpowiedzialnością za efekty edukacyjne na poszczególnych poziomach edukacyjnych. Odpowiada potrzebom i prawidłowościom wielostronnego rozwoju dzieci. Opracowana jest w sposób profesjonalny i stanowi dla nauczyciela i rodzica dobre wsparcie w ich odpowiedzialnej pracy nad kolejnymi etapami edukacji szkolnej dzieci.

Szata graficzna gry wykonana jest w taki sposób, by nie rozpraszać gracza. Jest to ważnym walorem pod względem merytorycznym, jak i emocjonalnym. W swej konwencji gra odbiega od dotychczasowych, obecnych na rynku, bowiem jej głównym celem jest wspieranie edukacji programowej na poszczególnych etapach edukacyjnych. Tu uczeń nie musi uczyć się na pamięć, bezmyślnie powtarzać formułek, wykonywać operacje na nic mu nie mówiących cyfrach, czy liczbach oraz „klepać” wiedzy na pamięć. Uczeń zmuszony jest natomiast do ciągłej aktywności, ciągłego odnoszenia sukcesu i co najważniejsze, każdy znajdzie tu materiał dla siebie i będzie mógł okazać się mistrzem w określonej dziedzinie wiedzy. Na uwagę zasługuje staranność w doborze treści dla poszczególnych etapów edukacyjnych, które zgodne są z treściami zawartymi w podstawie programowej. Rozwiązując poszczególne zadania zawarte w grze, uczeń rozpozna w nich treści zdobywane podczas zajęć lekcyjnych w szkole. Dzięki temu oswajając treści programowe dziecko poczuje się w szkole jak we własnym domu, nauka z drugim graczem spowoduje, że gra stanie się jakby przyjacielem, który nie karci, a pozwala lepiej zrozumieć otaczającą rzeczywistość.

Gra jest atrakcyjna dla dziecka, bardzo dynamiczna poprzez bardzo dużą liczbę zróżnicowanych zadań. Tematyka treści jest bliska dziecku na każdym

etapie nauki, angażuje jego sferę emocjonalną, poznawczą, społeczną i psychomotoryczną.

Karty gry są tak skomponowane, że zawierają ćwiczenia obejmujące wiele aspektów kształcenia jednocześnie. Uczeń mając opcje wyboru uczy się szybciej i efektywniej.

Gra realizuje koncepcję kształcenia globalnego. Różnicuje treści zgodnie z latami nauki szkolnej: dla klasy IV, V, VI, VII i VIII. Poszczególne talie zakładają pracę z nimi przez cały rok. Próba wykonana na chętnych uczestnikach wykazała, że dzieci chętnie przekraczają swoje bariery sięgając po karty z zakresu programowo wyższego.

Serdecznie polecam.

Mgr Maria Sarnowska, nauczyciel dyplomowany, 35 lat pracy z uczniami, nauczyciel metodyki nauczania w szkole ćwiczeń Uniwersytetu Warmińsko – Mazurskiego. Autorka podręczników „[Żołędziakowe abc](#)”, zatwierdzonych przez MEN oraz programu nauczania, przewodników dla nauczycieli oraz licznych artykułów poświęconych edukacji. Odznaczona Medalem Komisji Edukacji Narodowej oraz srebrnym Krzyżem Zasługi, nagrodzona przez Ministra Edukacji Narodowej oraz Kuratora Oświaty.