

KARTA INNOWACJI

1.	Tytuł innowacji : Lekturowe granie
2.	Autor/autorzy innowacji: wykonanie: Magdalena Zuziak
3.	Okres realizacji (od...do...): wrzesień 2026 r.-czerwiec 2027 r. (z możliwością przedłużenia na kolejny rok szkolny)
4.	Kogo dotyczy innowacja: Vc, VIc, VIIb
5.	Cele do osiągnięcia, spodziewane efekty: Cele innowacji zostały dobrane z myślą o spełnieniu dwóch podstawowych funkcji: - poznawczo-kształcącej, - wychowawczej. Cel główny: Rozwijanie zainteresowania uczniów literaturą jako składnikiem dziedzictwa kulturowego. Cele szczegółowe: ✓ zachęcanie uczniów do uważnego czytania lektur szkolnych, ✓ zwiększenie zaangażowania uczniów w lekcje dotyczące interpretacji tekstów literackich, ✓ swobodne posługiwanie się terminami teoretycznoliterackimi związanymi z analizą i interpretacją tekstów epickich, ✓ pobudzenie wyobraźni, kreatywności i inwencji twórczej uczniów, ✓ kształtowanie u uczniów właściwych postaw – współpracy, pomocy, odpowiedzialności za ostateczny efekt działań grupy, ✓ kształtowanie systematyczności i obowiązkowości uczniów, ✓ usystematyzowanie wiedzy zdobytej na lekcjach języka polskiego, ✓ przygotowanie uczniów do egzaminu ósmoklasisty z języka polskiego.
6.	Przebieg realizacji: Innowacja skierowana jest do uczniów klas IVc, Vc, VIc będzie wprowadzana cyklicznie w czasie zajęć języka polskiego związanych z omawianiem i interpretowaniem obszernych tekstów literackich: ✓ John Ronald Reuel Tolkien „Hobbit, czyli tam i z powrotem” VIc ✓ Aleksander Fredro „Zemsta” VIIb ✓ Ferenc Molnar „Chłopcy z Placu Broni” Vc Główne założenia pracy na innowacyjnych zajęciach to: ✓ wykorzystanie gry dydaktycznej jako wiodącej metody pracy, ✓ utrwalenie wiedzy uczniów związanej z treścią lektur obowiązkowych i uzupełniających, ✓ wdrożenie pracy metodą projektu. Tematyka zajęć została opracowana w oparciu o podstawę programową kształcenia ogólnego dla II etapu edukacyjnego. Przewidziano realizację ok. 8 godzin zajęć dydaktycznych w każdej klasie realizowanych zgodnie z poniższymi blokami tematycznymi: 1. Tworzymy naszą własną grę planszową! (na podstawie lektury (4 lekcje) - praca w grupach max. 4-osobowych. 2. Prezentujemy nasze planszówki. (2 lekcje) 3. Gramy 3, 2, 1..... (2 lekcje) Utrwalenie znajomości treści lektury oraz zagadnień teoretyczno-literackich poruszanych w czasie lekcji jest szczególnie ważne w kontekście czekającego uczniów egzaminu ósmoklasisty – będzie to pierwszy test sprawdzający znajomość wszystkich lektur (od kl. IV

	do kl. VIII) wskazanych w podstawie programowej dla szkoły podstawowej. Innowacja będzie wprowadzana na różnych etapach pracy z tekstem – zarówno jako forma sprawdzenia znajomości lektury na wstępie, jak i w trakcie omawiania czy jako podsumowanie pracy, gdyż gra dydaktyczna jako metoda nauczania wykorzystuje grę jako formę ułatwiającą zdobywanie wiedzy i umiejętności, ale też ułatwia ich utrwalanie. Gra dydaktyczna to odmiana zabawy, polegająca na ścisłym przestrzeganiu ustalonych wcześniej reguł, wymagająca wysiłku myślowego. W grze najbardziej istotny jest konstytuujący ją element emocjonalny, pewien stopień napięcia, które wynika z samej zabawy, rywalizacji i chęci wygranej. Zabawowe formy uczenia się przyczyniają się do złagodzenia wysiłku woli, do podtrzymywania zainteresowania i ciekawości poznawczej, koncentracji uwagi, pamięci spostrzeżeniowo-wzrokowej i słuchowej. Przy pomocy zabaw aktywizują się różne funkcje poznawcze, jak: odbiór i interpretacja danych zmysłowych, procesy myślenia czyli tworzenia jednostek poznawczych w postaci schematów, obrazów umysłowych, symboli i pojęć oraz kształtowanie się operacji logicznych, wyjaśnienia i oceny. Aktywność ucznia w formie zabawy jest bardzo pomocna w rozwijaniu zdolności dostrzegania znaczących elementów obserwowanych faktów i zdarzeń, wskazywaniu różnych zależności i związków przyczynowo - skutkowych. Podczas gier i zabaw dzieci przyswajają sobie różne reguły, zapamiętują je i stosują w odpowiednim momencie. Szczególne znaczenie ma dosłowne zapamiętywanie trudnych i nie lubianych przez dzieci reguł, definicji i określeń. Dzięki zabawie reguły te są przez dzieci lepiej zapamiętywane zgodnie z zasadą, że bardziej trwale zapamiętuje się to, co jest bardziej interesujące i przyjemne. Gry sprawdzające wiadomości i umiejętności pozwalają także zredukować poziom stresu towarzyszący klasycznym metodom sprawdzania i oceniania.
7.	Przewidywane efekty/osiągnięcia <u>Wpływ na uczniów:</u> ✓ Rozwój kreatywności uczniów. ✓ Zwiększenie zaangażowania w lekcje języka polskiego. ✓ Kształcenie umiejętności współpracy w grupie rówieśniczej. ✓ Zwiększenie samodzielności i odpowiedzialności uczniów (działania projektowe). <u>Wpływ na pracę szkoły:</u> ✓ Podnoszenie jakości pracy szkoły poprzez stosowanie metod aktywizujących. ✓ Podnoszenie efektywności nauczania. ✓ Rozwój innowacyjności. ✓ Otwartość na potrzeby uczniów – podnoszenie wyników edukacyjnych. ✓ Promocja szkoły w środowisku lokalnym.