

**Innowacja: „Scrabble w Szóstce”**  
**Autor i prowadzący innowację: Monika Słomianowska**  
**Rok szkolny 2017/2018**

**Wstęp**

Znane powiedzenie „Uczyć – bawiąc, bawić – ucząc” jest mottem przyjętej do realizacji innowacji metodyczno – organizacyjnej. Pozwala wykorzystać znane środki zabawy w postaci gry planszowej o międzynarodowej sławie. Przynależność dzieci do szkolnego koła scrablisty pozwala też stać się częścią wielkiej rodziny miłośników tej gry, którą tworzą znane postaci z życia społecznego w Polsce w ramach Polskiej Federacji Scrabble. Jest to też gra rodzinna, którą potrafi spajać więzi rodzinne.

Wyniki licznych badań naukowych potwierdzają, że ludzie o bogatym słownictwie, szerokiej znajomości wyrazów w zakresie znajomości tzw. biernego mają większe szanse na odniesienie sukcesów w działalności społecznej ze względu na bogactwo tzw. słownika czynnego.

**Motywacja wprowadzenia innowacji**

Wykorzystanie zaangażowania uczniów w gry planszowe, ich zainteresowanie pewną elitarnością scrabble, jako gry wymagającej. Nie ma tutaj zbyt wielu strategii, według której można by było osiągnąć sukces bez zaangażowania uczestników oraz wykorzystywanie przez nich wiedzy typowo życiowej: słownictwo. Rodzi się poczucie sprawczości: wynik nie zależy do losu, kostki, nieznanego. Nie można oszukiwać – gra to uniemożliwia.

Obecny wiek uczestników z punktu wiedzy psychologicznej jest też dobrym momentem do nawiązywania i budowania mieszanych kontaktów rówieśniczych.

Nieocenionym powodem uczestnictwa w zajęciach jest też wzbogacanie słownictwa biernego i czynnego, co przekłada się na poprawę i rozwój umiejętności językowych typowych dla zajęć edukacyjnych z języka polskiego (pisanie, czytanie, mówienie).

**Cel ogólny:** Doskonalenie wielu procesów poznawczych: uwagi, spostrzegania, pamięci, myślenia. Rozwijanie procesów poznawczych: poszerzanie słownictwa, ćwiczenie form gramatycznych, wykonywanie obliczeń i operacji artretycznych, podejmowanie decyzji, rozwiązywanie problemów. Ma na celu rozwijanie umiejętności społecznych: integrowanie uczniów, rozwijanie zainteresowań, radzenie sobie z porażką, rozdzielanie zadań i branie odpowiedzialności za ich wykonanie.

**Cele szczegółowe w kategoriach:**

**wiedza:**

- uczeń zna zasady gry,
- uczeń wie, jakie są zasady punktowania

**umiejętności:**

- uczeń umie posługiwać się słownikiem scrablisty
- uczeń doskonali liczenie wyników
- uczeń ćwiczy słownictwo
- uczeń doskonali znajomość słownictwa ze znanych zagadnień
- uczeń przygotowuje się do udziału w konkursach

### **kompetencje personalne i społeczne:**

- uczeń angażuje się w zabawę
- uczeń współpracuje w grupie
- uczeń rywalizuje podczas gier według zasad fair play
- uczeń jest otwarty na komunikację
- uczeń słucha z uwagą wypowiedzi kolegów i koleżanek, szanuje innych
- uczeń rozwija swoją kreatywność
- uczeń wzmacnia wiarę we własne możliwości
- uczeń czerpie radość z przyswajanych umiejętności
- uczeń kształtuje postawy warunkujące sprawne i odpowiedzialne funkcjonowanie we współczesnym świecie
- uczeń odkrywa swoje zainteresowania i zaspokaja swoją ciekawość świata

### **Zakres**

Innowacja o charakterze metodyczno- organizacyjnym będzie skierowana do uczniów klasy VC. Innowacja realizowana będzie w ramach zajęć świetlicowych i pozalekcyjnych dwa razy w tygodniu. Innowacja przeprowadzana będzie w ramach pensum tygodniowego nauczyciela, tym samym nie podniesie kosztów realizowanych przez szkołę zadań statutowych.

Okres realizacji innowacji: 01. 10. 2017 r. – 22. 06. 2018 r.

### **Forma pracy:**

Zajęcia będą polegać na wspólnym czytaniu instrukcji, stosowaniu się do reguł gry. Uczeń biorący udział w grze będzie dążyć do zwycięstwa i zdobywać wiedzę. Wspierane będą umiejętności językowe, rachunkowe, budowania własnej strategii.

### **Spodziewane efekty**

W wyniku realizacji innowacji zakłada się, że uczniowie biorący udział w innowacji powinni cechować się następującymi umiejętnościami i wiedzą:

- posługiwać się poprawnie zasadami gry planszowej
- tworzyć poprawne pod względem gramatycznym i ortograficznym formy wyrazów
- wyszukiwać wyrazy w słowniku scrabblisty i określać ich znaczenie
- potrafić pracować indywidualnie, w parach, w grupie rówieśniczej,
- potrafić sięgać do różnych źródeł informacji
- osiągnięcie wysokich wyników w trakcie organizowanych konkursów w grupie rówieśniczej jak i w tych o charakterze ogólnopolskim.

### **Ewaluacja**

W czasie trwania innowacji ewaluacja będzie polegać głównie na obserwacji zachowania i analizie ustnych wypowiedzi uczestników podczas zajęć, udział w konkursach, zaangażowanie i aktywność w czasie pracy. Celem ewaluacji będzie monitorowanie stopnia przyswojenia słownictwa, nabywania nowych umiejętności, zainteresowania dzieci, skuteczności stosowanych technik pracy.

Podsumowanie efektów innowacji: większy zasób słów, poszerzenie tzw. słownictwa czynnego i biernego; poprawa umiejętności algebraicznych. Udział w szkolnych rozgrywkach oraz w programie „Scrabble w szkole”.