SZKOŁA PODSTAWOWA NR 32
IM. LUDWIKA WARYŃSKIEGO
UL. CIESZYŃSKA 393
43-382 BIELSKO-BIAŁA

OPIS ZASAD METODYCZNEJ INNOWACJI PEDAGOGICZNEJ „ADAPTACJA REGUŁ GIER LOGICZNYCH I KARCIANYCH DLA POTRZEB DYDAKTYKI JĘZYKA POLSKIEGO”

MIEJSCE REALIZACJI:
SZKOŁA PODSTAWOWA NR 32
IM. LUDWIKA WARYŃSKIEGO
UL. CIESZYŃSKA 393
43-382 BIELSKO-BIAŁA

CZAS REALIZACJI:
ROK SZKOLNY 2012/2013

OPRACOWALI:
MGR TERESA LEWANDOWSKA
NAUCZYCIEL MIANOWANY

MGR GRZEGORZ WÓJTOWICZ
NAUCZYCIEL MIANOWANY

BIELSKO-BIAŁA 2012

1. WSTĘP

Coraz częściej zdarza się, że metody i formy pracy dobrane przez nauczyciela nie przynoszą zamierzonych rezultatów. Konieczne staje się poszukiwanie nowych rozwiązań, które będą odpowiadać potrzebom i zainteresowaniom uczniów. W szkole podstawowej skuteczne okazuje się uczenie poprzez zabawę. Dla dziecka taki sposób zdobywania wiedzy jest atrakcyjny i adekwatny do wieku. Ponadto uczeń przyswaja sobie wiadomości bez wysiłku, mimochodem, nie zdając sobie sprawy z uczestniczenia w procesie edukacyjnym. Dzięki temu już na początku nie czuje się zniechęcony i podchodzi do zadania z entuzjazmem. Warto wykorzystać naturalne zainteresowanie dziecka zabawą, podczas której – oprócz tego, że zdobywa wiedzę – uczy się współdziałania z rówieśnikami, radzenia sobie z porażkami oraz zdrowej rywalizacji. Nie bez znaczenia pozostaje fakt, że uczeń najczęściej zna reguły gier logicznych i karcianych, w które chętnie się bawi. Wystarczy zatem dostosować treści nauczania przy zachowaniu oryginalnych zasad tych gier. W ramach innowacji proponujemy następujące zabawy logiczne i karciane: „Pamięć", „Domino", „Puzzle", „Piotruś", „Prezydent" i „Wojna".

2. ZASADY INNOWACJI

2. 1. Warunki realizacji innowacji

Czas trwania innowacji „Adaptacja reguł gier logicznych i karcianych dla potrzeb dydaktyki języka polskiego" ustalono na rok szkolny 2012/2013. Miejsce jej zastosowania to Szkoła Podstawowa nr 32 im. Ludwika Waryńskiego w Bielsku-Białej. Innowacja ta realizowana będzie podczas zajęć dydaktyczno-wyrównawczych oraz kół języka polskiego w wybranych klasach IV – VI.

2. 2. Cele innowacji pedagogicznej

Cele innowacji:

- wspomaganie rozwoju ucznia w zakresie ortografii i gramatyki języka polskiego;
- wzbogacanie czynnego słownictwa ucznia;
- wyrównywanie braków w wiadomościach i umiejętnościach szkolnych;
- rozbudzanie zainteresowań, wyrabianie własnej motywacji do nauki;
- zapobieganie powstawaniu zaburzeń emocjonalnych;
- rozwijanie spostrzegawczości, percepcji słuchowej, usprawnianie koordynacji wzrokowej-ruchowej, ćwiczenie koncentracji uwagi, myślenia logicznego i abstrakcyjnego;
- dostosowanie wymagań do możliwości dziecka;
- zmniejszenie barier podczas kontaktu ucznia z nauczanymi treściami;
- odwoływanie się do codziennego życia ucznia, do rzeczywistości pozaszkolnej.

3. TEMATYKA ZAJĘĆ

3. 1. „Pamięć”

„Pamięć” to gra, którą śmiało można wykorzystywać w pracy dydaktycznej. Występuje ona w kilku wariantach:

- „Pamięć synonimiczna” – oparta na parach wyrazów bliskoznacznych, np. pogoda – aura, przejrzysty – przezroczysty, kochać – miłować;
- „Pamięć antonimiczna” – oparta na parach wyrazów przeciwstawnych, np. przyjaciel – wróg, wesoły – smutny, mówić – milczeć;
- „Pamięć ortograficzna” – oparta na parach wyrazów obrazujących wymianę ortograficzną, np. morze – morski, ogród – ogrody, mucha – muszka.

Zestaw składa się z czterdziestu kart, na których zapisanych zostało dwadzieścia par wyrazów. Zadaniem uczniów jest wyszukanie odpowiedniej pary. Karty należy rozłożyć wyrazami do dołu. Następnie każdy z uczestników zabawy odkrywa po dwie karty, starając się odszukać parę. Jeśli to się nie uda, odkłada karty w to samo miejsce. Jeśli para kart zostanie odszukana, karty się zabiera i odkłada na bok. Wygrywa ten, kto zbierze największą liczbę par.

Gra jest pomocna przy rozwijaniu pamięci mechanicznej dzieci, doskonaleniu umiejętności koncentracji uwagi, kształtowaniu dojrzałości emocjonalnej i społecznej dzieci. Pomaga również rozwiązywać sytuacje konfliktowe, a także radzić sobie ze stresem.

3. 2. „Domino”

Reguły tej gry można wykorzystać przy tworzeniu „Domina ortograficzno-fleksyjnego”. O ile w oryginalnej wersji uczestnicy gry układają w odpowiedni sposób kwadratowe płytki z zaznaczonymi oczkami, tak w proponowanej przez nas odmianie mają oni za zadanie skojarzyć te same części mowy. Dodatkowo w wyrazach występują trudności ortograficzne, które każdorazowo gracz musi objaśnić.

Na początku należy wymieszać wszystkie kartoniki i ułożyć w stos odwrócone wyrazami do dołu. Jeden z kartoników odkrywa się. Następnie gracze losują po jednym zgodnie z ruchem wskazówek zegara i – jeżeli jest taka możliwość – dokładają do odkrytego na zasadzie: rzeczownik do rzeczownika, czasownik do czasownika itd. Objaśniają jednocześnie trudność ortograficzną. W przypadku, gdy gracz nie dysponuje pasującym kartonikiem, dobiera kolejny ze stosu i omija go kolejka. Wygrywa ten uczeń, któremu uda się jako pierwszemu pozbyć wszystkich kartoników przy wykorzystanym stosie.

Gra rozwija koncentrację, wspomaga także rozwój ucznia w zakresie ortografii i gramatyki języka polskiego.

3. 3. „Puzzle”

„Puzzle” jest to gra obrazkowa, która polega na układaniu dużego obrazka podzielonego na wiele małych części. W dydaktyce języka polskiego pomysł ten można wykorzystać podczas nauki sporządzania wykresu zdania pojedynczego. Schemat wydrukowany na planszy pocięty zostaje na mniejsze, nieregularne elementy w taki sposób, by każda cześć zdania znalazła się na odrębnym kartoniku. Zadaniem ucznia jest ułożenie puzzli i odtworzenie wykresu zdania.

Zabawa uczy spostrzegawczości, myślenia logicznego i abstrakcyjnego oraz precyzji.

3. 4. „Piotruś”

„Piotruś” to prosta zabawa karciana dla dzieci. Gra się talią liczącą dwadzieścia pięć kart. W skład talii wchodzi dwanaście par i „Piotruś” – bez odpowiednika.

W proponowanej przez nas wersji – zamiast obrazków – na kartach znajdują się pary synonimów, antonimów lub wyrazów z wymienną trudnością ortograficzną. Grę rozpoczyna się od rozdania kart wszystkim graczom. Uczniowie wykładają na stół posiadane już pary. Następnie uczestnicy zabawy po kolei losują karty, wyciągając od sąsiada jedną z zakrytego wachlarza. Jeżeli pasuje ona do innej posiadanej już karty, para zostaje wyłożona na stół. Losowanie trwa do momentu, w którym gracz pozbędzie się wszystkich swoich kart. Przegrywa ten uczeń, któremu w ręce pozostanie „Piotruś”, czyli karta bez pary.

Gra pomocna jest przy ćwiczeniu spostrzegawczości, umiejętności kojarzenia oraz kształtowania odpowiednich postaw społecznych.

3. 5. „Prezydent”

„Prezydent” to gra karciana. Uczestnikom rozdaje się identyczną liczbę kart. Następnie gracze kładą na stół po jednej z nich zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Karty należy wykładać tak, by inni gracze widzieli ich wartość. Zaraz po tym, kiedy karta zostanie wyłożona, uczestnicy gry zobowiązani są wykonać pewną ustaloną wcześniej czynność. Ten z graczy, który jako ostatni poprawnie zareaguje, zabiera karty ze stołu. Wygrywa ten, kto pierwszy pozbędzie się wszystkich kart.

Powyższe zasady można adaptować dla potrzeb dydaktyki języka polskiego. Na kartach należy wypisać wyrazy będące różnymi częściami mowy. Przy ich wykładaniu zawodnicy są zobowiązani odpowiednio reagować, np.:

- przy rzeczowniku – klasnąć;
- przy czasowniku – złapać się za uszy;
- przy przymiotniku – złapać się za nos;
- przy przysłówku – powiedzieć: „jak? gdzie? kiedy?”.

W zależności od wieku uczniów, lista części mowy może być poszerzana o kolejne.

Zabawa uczy spostrzegawczości, koordynacji wzrokowo-ruchowej, a przede wszystkim koncentracji. Ponadto dostarcza uczniom świetnej zabawy.

3. 6. „Wojna”

„Wojna” to gra karciana rozgrywana najczęściej między dwoma graczami. Jej celem jest odebranie przeciwnikowi wszystkich kart. Grę rozpoczyna się od przetasowania kart, następnie talię dzieli się na dwie części i rozdziela między uczestników gry koszulkami do góry. Zawodnicy jednocześnie wykładają karty, których wartości porównuje się. Gracz, którego karta jest mocniejsza, zabiera wyłożone karty i wkłada je pod spód własnej talii. Jeżeli zawodnicy wyłożą karty o tej samej wartości, zaczyna się wojna. Wówczas należy wyłożyć po jednej zakrytej karcie, a następnie na nią wyłożyć kolejną kartę – tym razem odkrytą. Wojnę wygrywa ten gracz, którego ostatnia karta jest silniejsza.

W proponowanej przez nas wersji na kartach – zamiast rysunków – należy umieścić wyrazy rozpoczynające się różnymi literami. Najsilniejszą kartą będzie ta z wyrazem na literę „A”, najsłabszą – ta z wyrazem na „Ż”. Talia składa się z 52 kart, wśród których znajduje się 13 zestawów wyrazów rozpoczynanych tą samą literą. W przypadku jednakowych początkowych liter wyrazów dochodzi do wojny i gra przebiega według powyżej opisanych zasad.

Dzięki tej grze dziecko bardzo łatwo może nauczyć się kolejności liter w alfabecie. Jest to również odpowiednie narzędzie do wyrównywania braków w wiadomościach i umiejętnościach szkolnych.

4. EWALUACJA

Ewaluacja polegać będzie na obserwacji pracy uczniów, ich aktywności podczas zajęć, na których wprowadzone zostaną zasady innowacji oraz podczas lekcji języka polskiego. Ponadto zebrane zostaną opinie uczniów (rozmowy, ankiety) i innych nauczycieli języka polskiego na temat programu innowacyjnego. Zarówno badania osiąganej jakości, jak i analizę i weryfikację zgromadzonych informacji przeprowadzą autorzy innowacji. Rezultaty przedstawione zostaną na posiedzeniu Rady Pedagogicznej.

5. BIBLIOGRAFIA

Binder G., Michaelis R., *Trudności w nauce: skuteczne sposoby pracy z dzieckiem: pomóż swojemu dziecku*, Warszawa 2003.
Brudnik E., Moszyńska, A. Owczarska B., *Ja i mój uczeń pracujemy aktywnie. Przewodnik po metodach aktywizujących*, Kielce 2003.
Buzan T., *Genialna pamięć*, Łódź 2007.
Kubiczek B., *Metody aktywizujące: jak nauczyć uczniów uczenia się?*, Opole 2005.
Nalaskowski S., *Metody nauczania*, Toruń 1998.
Perrot E., *Efektywne nauczanie*, Warszawa 1995.