PROJEKT INNOWACJI PEDAGOGICZNEJ

Magiczna Kraina Ortografii

I. INFORMACJE OGÓLNE

Autor innowacji: Dorota Burdun
Miejsce realizacji: Szkoła podstawowa nr 48 w Warszawie, sala 37
Adresaci innowacji: Uczniowie klasy III c
Rodzaj innowacji: Programowo-metodyczna
Przewidywany czas realizacji: 1 rok szkolny (od października 2026 do maja 2027)
Przedmioty objęte innowacją: Edukacja wczesnoszkolna (język polski)
Realizacja kierunków polityki oświatowej 2026/2027:
8. Wspieranie ciekawości I aktywności poznawczej uczniów poprzezpromowanie kształcenia interdyscyplinarnego I pracy projektowej oraz wykorzystywanie oceniania kształtujacego I informacji zwrotnej w pracy z uczniem.

II. WSTĘP I UZASADNIENIE POTRZEBY WDROŻENIA INNOWACJI

W klasie trzeciej szkoły podstawowej uczniowie kończą I etap edukacyjny. Zgodnie z podstawą programową powinni opanować zasady pisowni wyrazów z: ż/rz, ch/h, ó/u, ą/ę w różnych pozycjach, łączeniami literowymi i zmiękczeniami (ci, si, ni, zi, dzi, i), pisownią „nie” z czasownikami i przymiotnikami, wielką i małą literą oraz podziałem wyrazów na sylaby i do przenoszenia.

Tradycyjne metody oparte na mechanicznych dyktandach często wywołują u dziewięciolatków lęk, zniechęcenie i nudę. Proponowana innowacja „Ortograficzna misja” opiera się na grywalizacji, metodzie projektów oraz stymulowaniu wielozmysłowym (kinestetyka, wzrok, słuch). Zamiast nudnego zapamiętywania zasad, uczniowie stają się „Agentami Poprawnej Polszczyzny”, którzy rozwiązują zagadki, ratują słowa przed zapomnieniem i przechodzą przez kolejne misje ortograficzne.

III. CELE INNOWACJI

Cel główny:

Rozwijanie u uczniów motywacji do nauki poprawnej pisowni oraz utrwalenie wszystkich zasad ortograficznych przewidzianych dla klas 1–3 w atrakcyjnej formie zabawy zadaniowej.

Cele szczegółowe:

1. **Edukacyjne:** Utrwalenie pisowni wyrazów z trudnościami ortograficznymi (rz/ż, ch/h, ó/u, ą/ę); doskonalenie umiejętności korzystania ze słownika ortograficznego;

wdrażanie do samodzielnego kontrolowania i poprawiania błędów w tekstach własnych.

2. **Rozwojowe:** Rozwijanie logicznego myślenia, pamięci operacyjnej i koncentracji uwagi; stymulowanie twórczości językowej (układanie rymowanek, komiksów ortograficznych).
3. **Wychowawcze:** Kształtowanie odporności emocjonalnej na trudności i błędy (traktowanie błędu jako informacji zwrotnej); wdrażanie do współpracy w grupie i odpowiedzialności za wspólny wynik.

IV. TREŚCI PROGRAMOWE (ZAKRES MATERIAŁU)

W ramach innowacji realizowane są następujące bloki zagadnień:

- **Strażnicy spółgłosek wymiennych:** Rz wymienia się na r, ch na sz, ó na o, e lub a.
- **Tajemnice spółgłosek niewymiennych:** Wyjątki i słowniczek ortograficzny w praktyce.
- **Nosówki pod lupą:** Pisownia samogłosek nosowych ą, ę wewnątrz i na końcu wyrazów.
- **Wielki świat małej i wielkiej litery:** Imiona, nazwiska, nazwy geograficzne oraz początek zdania.
- **Czarne chmury nad „nie”:** Pisownia partykuły „nie” z czasownikami, rzeczownikami i przymiotnikami.

V. METODY I FORMY PRACY

Metody:

- **Grywalizacja:** System punktów, odznak i misji do wykonania.
- **Metoda projektowa:** Tworzenie własnych „Ksiąg Ortograficznych” i gier planszowych.
- **Metody aktywizujące:** Drzewo decyzyjne, mapa myśli, pantomima ortograficzna, stacje zadaniowe.
- **Elementy ruchu i kodowania:** Układanie słów z kubków kodujących, skoki ortograficzne.

Formy pracy:

Praca w grupach (drużyny specjalne), praca w parach oraz praca indywidualna (autodiagnoza).

VI. HARMONOGRAM DZIAŁAŃ (ETAPY REALIZACJI)

Miesiąc	Nazwa Misji / Moduł	Główne Działania i Zadania
Październik	Misja 1:	• Test startowy (w formie gry terenowej).

	Rozpoznanie terenu (Wprowadzenie)	• Stworzenie „Paszportu Agenta Ortografii”. • Ustalenie kontraktu i zasad grywalizacji.
Listopad	Misja 2: Królestwo RZ i Ż	• Warsztaty z wymianą głosek. • „Domino ortograficzne” – tworzenie własnych zestawów przez dzieci. • Wyzwanie: Łowcy wyjątków.
Grudzień	Misja 3: Tajemnica Ó i U	• Praca z tekstem z lukami (kodowanie QR-kodami). • Zimowe dyktando graficzne (rysowanie według zasad ortograficznych).
Styczeń	Misja 4: Labirynt CH i H	• Ruchowe zabawy z chustą animacyjną (rozróżnianie ch/h). • Stacje zadaniowe: stacja logiczna, zręcznościowa, twórcza.
Luty	Misja 5: Nosowy zawrót głowy (Ą i Ę)	• Zabawy w rymowanie i tworzenie wierszyków z pułapkami ortograficznymi. • „Bitwa na synonimy” z użyciem samogłosek nosowych.
Marzec	Misja 6: Wielkie wyzwanie wielkiej litery	• Projekt mapy fikcyjnego miasta (poprawne nazywanie ulic, placów, rzek). • Listy do postaci z bajek z uwzględnieniem zasad pisowni nagłówków.
Kwiecień	Misja 7: Pogromcy partykuły NIE	• Teatrzyk lalek: dialogi z użyciem „nie” z różnymi częściami mowy. • Gra planszowa stworzona przez uczniów.
Maj	Finał: Egzamin na Super-Agenta	• Wielki Turniej Wiedzy Ortograficznej (formularz interaktywny / gra zespołowa). • Wręczenie certyfikatów „Mistrza Ortografii klas III”. • Ewaluacja innowacji.

VII. SPOSOBY EWALUACJI

Aby ocenić skuteczność innowacji pedagogicznej, zastosowane zostaną następujące narzędzia badawcze i ewaluacyjne:

1. **Diagnoza początkowa i końcowa:** Porównanie wyników dyktanda diagnostycznego z października oraz maja (analiza ilościowa i jakościowa błędów).
2. **Ankieta dla uczniów:** Badanie poziomu zadowolenia, atrakcyjności form zajęć oraz poczucia zmniejszenia lęku przed pisaniem.
3. **Arkusz obserwacji nauczyciela:** Monitorowanie zaangażowania uczniów podczas pracy w grupach i aktywności zadaniowych.
4. **Portfolio ucznia:** Zgromadzone materiały z misji (karty pracy, gry, komiksiory ortograficzne).

VIII. PRZEWIDYWANE REZULTATY (KORZYŚCI)

Dla ucznia:

• Wzrost pewności siebie podczas pisania samodzielnych tekstów.
• Opanowanie i utrwalenie zasad ortograficznych w sposób bezstresowy.
• Rozwój kompetencji miękkich: współpracy, kreatywności i samokontroli.

Dla szkoły:

Wzbogacenie bazy dydaktycznej o nowoczesne pomoce ortograficzne (gry, karty misji). Promowanie aktywizujących metod nauczania na I etapie edukacyjnym.