

Zespół Szkolno – Przedszkolny z Oddziałami Mistrzostwa Sportowego
i Oddziałami Integracyjnymi w Orłach

INNOWACJA PEDAGOGICZNA

Metodyczno – organizacyjna

Imię i nazwisko autora:

Anna Cyrzan, Krystyna Kurpyta

Temat innowacji:

„Legendarne legendy”

Orły, 2025

Nazwa szkoły: Zespół Szkolno – Przedszkolny z Oddziałami Mistrzostwa Sportowego i Oddziałami Integracyjnymi w Orłach

Autor: Anna Cyrzan, Krystyna Kurpyta

Temat: „, Legendarne legendy”

Przedmiot: Edukacja polonistyczna

Rodzaj innowacji: metodyczno – organizacyjna

Data wprowadzenia: 1 październik 2025

Data zakończenia: 31 maj 2026

Opis innowacji:

I. Wstęp

Inspiracją do napisania oraz wdrożenia innowacji pedagogicznej „,Legendarne legendy” było przeniesienie uczniów w świat legend, pokazanie, że czytanie nie musi wcale być nudne, że wystarczy kilka przypadkowych wyrazów, lub wypowiedzianych słów, odrobinę wiedzy historycznej i można stworzyć niezwykłą opowieść. Własną..., bowiem każdy z nas, kiedy tylko ma na to ochotę, może pobawić się w bazarza, wystarczy odrobina wyobraźni, która poniesie nas gdzie tylko będziemy chcieli. W świecie legend wszystko jest możliwe, to co do tej pory wydawało nam się niemożliwe, staje przed nami otworem. Legendy zapraszają do niezwykłego świata, gdzie prawda miesza się z fikcją. Czytanie legend posiada tak wiele walorów; rozwija bowiem wyobraźnię, mowę opowieściową, wzbogaca zasób słownictwa o nowe dotychczas niesłyszane wyrazy, lub te które już dawno odeszły do lamusa, podnosi poziom wypowiedzi, koncentracji, słuchanie z uwagą. Częste czytanie pozwala na lepsze rozumienie tekstów, a pokazanie i zilustrowanie na jeszcze efektywniejsze przyswajanie wiedzy. Ma również wpływ na rozwój emocjonalny, tak ważny dla młodego człowieka.

II. Założenia ogólne

Innowacja obejmuje uczniów klasy 3, łączy w jedną spójną całość metody podające, problemowe, praktyczne oraz aktywizujące. Pobudza uczniów do samodzielnej pracy, wyrażania umysłów, poszukiwania, zdobywania wiedzy, rozwijania przyswojonych już umiejętności oraz nabywania nowych.

III. Cele innowacji

Cele główne:

Głównym celem wprowadzenia innowacji jest rozbudzenie w uczniach czytania, chęci sięgania po taki gatunek literacki jakim jest legenda. Wprowadzenie w świat wydarzeń historycznych wzbogacanych o akcenty fantastyczne. Zapoznanie z walorami, zachęcanie do interpretowania, stawiania pytań, wypowiedzania się, szukania, stawiania opinii oraz pobudzania wyobraźni.

Cele szczegółowe:

- Doskonalenie umiejętności czytania ze zrozumieniem, uważnego słuchania,
- Rozwijanie mowy opowieściowej, pisanie,
- Rozwijanie umiejętności koncentracji uwagi, pamięci,
- Rozbudzanie ciekawości,
- Rozwijanie zasobów wiedzy,
- Rozwijanie uzdolnień; plastycznych, technicznych, muzycznych, gry aktorskiej,
- Wdrożenie pomocy koleżeńskiej, dzielenia się wiedzą, zdobytymi umiejętnościami,
- Integrowanie uczniów poprzez pracę w grupach, uczestniczenie w quizach, zabawach,
- Stwarzanie uczniom możliwości do samorozwoju,

IV. Metody i formy

Innowacja ma charakter metodyczno – organizacyjny, wykorzystuje metody podające, problemowe, praktyczne oraz aktywizujące.

V. Przewidywane osiągnięcia

Dla uczniów:

- Rozwinięcie umiejętności językowych, wypowiedzania się, stawiania pytań,
- Poprawa poziomu pisemnych wypowiedzi,
- Poszerzenie zasobu słownictwa,
- Podniesienie kompetencji w zakresie poprawności gramatycznej, ortograficznej,
- Rozwinięcie umiejętności czytania ze zrozumieniem, wyciągania wniosków,
- Poszerzenie wiedzy ogólnej,
- Efektywniejsze zapamiętywanie wiadomości,
- Umiejętność współdziałania w grupie,
- Umiejętność przekazywania wiedzy innym,

- Umiejętność radzenia sobie w sytuacjach stresowych (np. występy publiczne),
- Uczestnictwo w interesujących zajęciach,

Dla nauczycieli:

- Podniesienie poziomu nauczania,
- Wzbogacenie warsztatu pracy,
- Wymiana doświadczeniami,
- Satysfakcja i zadowolenie z podjętych działań,
- Doskonalenie własnej praktyki,

VI. Przebieg realizacji - tematyka zajęć

Innowacja składać się będzie z czterech modułów, przypadających na kolejne miesiące:

- Październik, Listopad – przypomnienie formy literackiej jaką jest legenda, omówienie jej cech charakterystycznych. Przypomnienie najbardziej znanych oraz poznanie i omówienie nowych, założenie lapbooka,
- Grudzień, Styczeń – zabawa w aktorów, reżyserów, scenarzystów, kostiumografów, czyli chwalenie się umiejętnością opowiadania, przy użyciu rekwizytów, kostiumów – praca w grupach,
- Luty, Marzec – przygotowanie plakatów, konkurs „Legendarne legendy”; 1) wiedzy o legendach, 2) stworzenie gry planszowej, 3) napisanie własnej legendy z wątkami historycznymi,
- Kwiecień, Maj – napisanie legendy o powstaniu swojej miejscowości.

VII. Zasoby

Podczas trwania innowacji wykorzystane zostaną następujące środki i pomoce dydaktyczne: tablica interaktywna, podręczniki, teksty, plansze, ilustracje, nagrania, schematy, lapbooki, programy komputerowe, quizy, filmy edukacyjne, akcesoria, kostiumy.

VIII. Ewaluacja

Ewaluacja nastąpi po zakończeniu innowacji, zostanie przeprowadzona z uczniami w formie ankiet, oraz na podstawie zestawienia wypożyczeń z biblioteki szkolnej oraz publicznej. Wyniki zostaną przedstawione w sprawozdaniu.