



Opracowanie to jest własnością zdajdobre.pl i sprzedawane jest jedynie w sklepie www.uczdobre.pl
Rozprowadzanie, sprzedawanie i kupowanie produktu w innych miejscach narusza prawa autorskie i jest karane.

Spis treści

Tworzenie i wdrażanie innowacji w szkole – praktyczne wskazówki dla nauczycieli i dyrektorów.....	3
1. Innowacja pedagogiczna: Ortograficzne haki – bohaterowie trudnych liter	7
2. Innowacja pedagogiczna: Lekturownik – kreatywny zeszyt ucznia.....	27
Lekturownik – karta pracy ucznia (klasy VII–VIII / liceum)	32
3. Innowacja pedagogiczna: „Planszówki z lektury” – gamifikacja powtórek do egzaminu ósmoklasisty	34
Karta projektowa gry planszowej – „Akademia Pana Kleksa”	39
4. Innowacja pedagogiczna: „Szkoła Projektów” – metoda projektu w praktyce szkolnej i przedszkolnej	43
Planowanie projektu w przedszkolu i klasach I–III	46
Planowanie projektu w klasach IV–VII.....	47
Etapy projektu.....	50
5. Innowacja pedagogiczna: Literacki escape room – nauka przez zagadkę.....	57
KARTA UCZNIA – Literacki escape room.....	61
Escape room: Akademia Pana Kleksa.....	63
KARTA UCZNIA – Escape room do <i>Balladyny</i>	69
Jak wdrożyć escape room literacki w praktyce? – wskazówki dla nauczycieli	76
6. Innowacja pedagogiczna: Listy do bohaterów – dialog z literaturą.....	78
KARTA PRACY UCZNIA – LISTY DO BOHATERÓW.....	82
7. Innowacja pedagogiczna: Gramatyka w komiksie – śmiech i składnia idą w parze	87
KARTA PRACY UCZNIA – GRAMATYKA W KOMIKSIE.....	90
8. Innowacja pedagogiczna: Słowa, które leczą – literatura jako wsparcie emocjonalne	93
KARTA PRACY UCZNIA – „Słowa, które leczą”	97
9. Innowacja pedagogiczna: Mitologiczne potyczki Słowiańskie starcia bogów.....	99
Szablon plakatu uczniowskiego: "Poznaj naszego boga / naszą boginię".....	106
10. Innowacja pedagogiczna „Zbuduj myśl – Klocki MuBaBaO jako narzędzie widzialnego myślenia”.....	115
KARTA PRACY 1	118
Klocki Myślenia Kreatywnego MuBaBaO a trzy filary nowej podstawy programowej	120
Klocki Myślenia Kreatywnego MuBaBaO a nauka języka polskiego	121
Narzędzie do budowania modeli mentalnych i wyobraźni racjonalnej – każda budowla jest opowieścią umysłu	122

Tworzenie i wdrażanie innowacji w szkole – praktyczne wskazówki dla nauczycieli i dyrektorów

Współczesna szkoła to przestrzeń dynamicznych zmian, w której innowacje pełnią kluczową rolę w podnoszeniu jakości kształcenia, budowaniu zaangażowania uczniów oraz wspieraniu rozwoju nauczycieli. Wdrażanie działań innowacyjnych to nie tylko szansa na odświeżenie metodyki nauczania, ale także sposób na tworzenie szkoły otwartej, twórczej i reagującej na potrzeby uczniów oraz wyzwania współczesności.

Czym jest innowacja pedagogiczna?

- Innowacja to działanie **nowatorskie w skali danej placówki** – nie musi być oryginalne na tle całej Polski, ale powinno stanowić **zmianę jakościową** w kontekście lokalnym.
- W jednej szkole coś będzie nowością, w innej – już standardem. Dlatego warto analizować własne potrzeby i możliwości, zamiast kopiować rozwiązania bez refleksji.
- Innowacje mogą mieć różny zakres: od pojedynczego projektu klasowego po działania obejmujące całą szkołę.

Aspekty formalne i organizacyjne

- Szkoła ma pełną **autonomię w podejmowaniu decyzji o wprowadzeniu innowacji** – nie jest już wymagane zgłaszanie ich kuratorowi oświaty czy organowi prowadzącemu.
- Jeśli jednak realizacja innowacji **wiąże się z dodatkowymi kosztami**, niezbędne jest uzgodnienie z organem prowadzącym.
- **Udział nauczycieli jest dobrowolny** – nie można ich zmusić do realizacji innowacji opracowanej przez inny zespół.
- **Innowacja nie może naruszać prawa ucznia do bezpłatnej edukacji** – żadna forma nowatorskiego działania nie powinna obciążać finansowo ucznia lub rodziców.

Etapy wdrażania innowacji

1. **Diagnoza potrzeb** – warto rozpocząć od analizy problemów lub obszarów, które wymagają zmiany.
2. **Pomysł i projekt innowacji** – powinien zawierać: cele, opis działań, grupę docelową, przewidywane efekty i sposób ewaluacji.
3. **Konsultacja z dyrektorem** – projekt przedstawia się dyrektorowi (indywidualnie lub jako zespół). Dyrektor może zasięgnąć opinii specjalistów (np. doradców metodycznych), ale nie jest to obowiązkowe.
4. **Decyzja i wdrożenie** – to dyrektor podejmuje decyzję o wprowadzeniu innowacji, często po konsultacji z radą pedagogiczną.

5. **Dokumentacja i ewaluacja** – warto na bieżąco dokumentować działania i po zakończeniu projektu podsumować efekty.

Co warto dodać lub rozważyć?

- **Włączenie uczniów i rodziców w proces planowania** – pozwala lepiej dopasować działania do realnych potrzeb.
- **Tworzenie zespołów innowacyjnych** – nauczyciele wspierający się nawzajem mają większą motywację i szansę na sukces.
- **Promocja działań innowacyjnych** – dokumentowanie i dzielenie się efektami w mediach społecznościowych lub na stronie szkoły wzmacnia wizerunek placówki jako nowoczesnej i kreatywnej.
- **Uczestnictwo w ogólnopolskich programach edukacyjnych** – często oferują gotowe rozwiązania, granty i wsparcie merytoryczne.

1. Karta (opis) innowacji pedagogicznej

To główny dokument, który powinien zawierać:

- **Tytuł innowacji**
- **Autor/autorzy** (imię i nazwisko, przedmiot)
- **Nazwa szkoły**
- **Data rozpoczęcia i zakończenia**
- **Zakres innowacji** (np. jedna klasa, kilka klas, cały etap edukacyjny)
- **Forma** (np. zajęcia dodatkowe, elementy lekcji, projekt edukacyjny)
- **Typ innowacji:** metodyczna, programowa, organizacyjna, wychowawcza
- **Uzasadnienie potrzeby innowacji** – krótka diagnoza (np. problem, który chcemy rozwiązać)
- **Cele innowacji** – czego chcemy nauczyć, co zmienić, jakich efektów się spodziewamy
- **Opis działań i metod** – jak to będzie realizowane w praktyce
- **Przewidywane efekty** – np. rozwój kompetencji, większa motywacja uczniów, poprawa wyników
- **Ewaluacja** – jak sprawdzimy, czy innowacja zadziałała (np. ankiety, obserwacje, analiza prac uczniów)

2. Aneksy i materiały pomocnicze (opcjonalne)

- Scenariusze zajęć
- Karty pracy, plansze, pomoce wizualne

- Zgody rodziców (jeśli innowacja wykracza poza standardowe działania dydaktyczne)
- Opis narzędzi ewaluacyjnych (np. ankieta dla uczniów)
- Harmonogram działań

3. Dokumentacja bieżąca w trakcie realizacji

Nie trzeba jej rozbudowywać, ale warto gromadzić:

- Sprawozdania z działań (krótkie notatki, zdjęcia, zapisy refleksji nauczyciela)
- Wybrane prace uczniów (jako dowód na realizację)
- Obserwacje i uwagi z zajęć
- Opinie uczniów i/lub rodziców

4. Sprawozdanie końcowe z ewaluacją

Na zakończenie warto opracować **raport z wdrożenia innowacji**, który zawiera:

- Krótkie podsumowanie realizacji
- Analizę osiągniętych celów
- Wnioski na przyszłość (co się sprawdziło, co można poprawić)
- Propozycję kontynuacji lub rozwinięcia innowacji

Dodatkowo można dołączyć:

- Opinie rady pedagogicznej (jeśli były zbierane)
- Wpis do arkusza obserwacji lub protokołu z posiedzenia RP
- Informację do wpisu na stronę internetową szkoły lub do szkolnego newslettera

Klasyfikacja innowacji

Ze względu na obszar:

- **Metodyczne** – nowe metody, strategie, ocenianie.

3. Innowacja pedagogiczna: „Planszówki z lektury” – gamifikacja powtórek do egzaminu ósmoklasisty

Przedmiot:

Język polski (klasy IV–VIII)

Rodzaj innowacji:

Metodyczna i dydaktyczna – oparta na pracy zespołowej, gamifikacji, twórczości i utrwalaniu wiedzy literackiej.

Czas trwania:

Cały rok szkolny lub wybrane miesiące w semestrze (np. marzec–maj)

Cel główny:

Pogłębienie znajomości treści lektur obowiązkowych poprzez tworzenie gier planszowych i ich wykorzystywanie do powtórek egzaminacyjnych.

Cele szczegółowe:

- utrwalenie treści lektur szkolnych w sposób kreatywny i przystępny,
- rozwijanie umiejętności współpracy i logicznego myślenia,
- wdrażanie uczniów do systematycznej powtórki przed egzaminem ósmoklasisty,
- rozwijanie kompetencji twórczych (rysunek, projektowanie, formułowanie pytań),
- wprowadzenie elementu zdrowej rywalizacji.

Opis realizacji:

1. **Wprowadzenie idei planszówek** – pokaz przykładowych gier (np. quizowych, opartych na ruchu, karcianych).
2. **Podział klas na zespoły** – każda grupa losuje lub wybiera jedną lekturę lub robimy gry do jednej lektury.
3. **Projektowanie gier:**
 - ✓ zaplanowanie planszy, pionków, kart i zasad,
 - ✓ stworzenie pytań (np. typu quiz, prawda/fałsz, otwarte),
 - ✓ wplecenie cytatów, postaci, wydarzeń z lektury,

- ✓ możliwość wprowadzenia kart „niespodzianek” (losy, zadania, zagadki).
4. **Tworzenie gier w klasie lub domu** – nauczyciel może zapewnić materiały: brystol, mazaki, pionki, druk pytań.
 5. **Prezentacja i testowanie** – uczniowie grają nawzajem w swoje gry, ucząc się i oceniając je pod względem atrakcyjności i merytoryczności.
 6. **Turniej planszówek** – np. rozgrywki międzyklasowe, między grupami w klasie, nagrody za najciekawszy projekt, najlepsze pytania, największą wartość edukacyjną.

◆ **Zakres lektur:**

Klasy IV–VI (lektury wybrane):

1. *Akademia Pana Kleksa* – gra przygodowa z pytaniami z fabuły, kartami „magicznych zdolności”.
2. *Kajko i Kokosz* – gra w stylu RPG z komiksowymi zadaniami.
3. *Opowieści z Narnii* – plansza w kształcie szafy, gracze przechodzą przez kolejne rozdziały.
4. *Chłopczy z Placu Broni* – plansza przypominająca plac budowy fortu, zadania strategiczne.
5. *Hobbit* – podróż po Śródziemiu, quiz z przeszkodami i zagadkami.

Klasy VII–VIII:

1. *Opowieść wigilijna* – przemiany Scrooge’a jako etapy na planszy, duchy zadają pytania.
2. *Zemsta* – gra fabularna z cytatami i kartami intrygi.
3. *Kamienie na szaniec* – misje oparte na faktach z życia Zośki, Rudego i Alka.
4. *Fraszki i treny* – „poetycka układanka”: dopasuj cytat, gatunek, autora.
5. *Dziady cz. II / Reduta Ordona* – planszówka w formie teatralnego aktu lub pola bitwy.
6. *Mały Książę* – podróż między planetami, pytania o wartości i relacje.
7. *Balladyna* – gra decyzji i konsekwencji, zbieranie punktów moralności.
8. *Quo vadis / Latarnik* – quiz o postaciach i wartościach, tło historyczne.
9. *Szyzyfowe prace* – gra o walce z rusyfikacją, kartki „odwaga”, „opór”, „wiedza”.

Przewidywane efekty:

- wzrost zaangażowania uczniów w naukę lektur,

Karta projektowa gry planszowej – „Akademia Pana Kleksa”

Nazwa gry:

.....

Nazwa zespołu:

.....

Imiona uczestników grupy:

1.

2.

3.

4.

1. Cel gry

(Co trzeba zrobić, aby wygrać? Jak kończy się gra?)

.....

.....

2. Rodzaj gry (zaznacz):

Gra planszowa z trasą i pytaniami

Gra karciana z quizem

Gra fabularna z misjami

Inna:

3. Opis zasad gry

(W skrócie: ile graczy? jak wygląda ruch? co trzeba zrobić?)

.....

.....

.....

4. Rodzaje pól lub kart w grze

(Wypisz, jakie elementy planszy lub kart się pojawiają, np. „Karta specjalna: Zjadłeś ambroziaka – rzucasz jeszcze raz”)