INNOWACJA PEDAGOGICZNA

„KOLOROWA ORTOGRAFIA” nauka ortografii z wykorzystaniem gier i zabaw

**Rodzaj innowacji:** programowo-metodyczna

Nazwa placówki: Zespół Szkolno-Przedszkolny w Połomi.

**Innowacja przeprowadzona zostanie** w klasach drugich.

Autor innowacji: mgr Agnieszka Kuczka, mgr Bożena Szmid-Jarzombek.

Przedmiot, na którym będzie wprowadzona innowacja: zajęcia edukacji wczesnoszkolnej.

**Termin realizacji:** X 2022r. – V 2023r. – z możliwością kontynuacji w następnym roku szkolnym.

# **Cele wprowadzenia innowacji:**

Innowacja opiera się na twórczych, aktywizujących i innowacyjnych działaniach, mających na celu rozwijanie umiejętności ortograficznych uczniów, doskonalenie znajomości zasad ortografii, z uwzględnieniem założeń podstawy programowej.

Innowacja rozwija samodzielność, kreatywność i innowacyjność uczniów co jest zgodne z podstawą programową kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej.

**I. WSTĘP**

Zgodnie z postulatami dydaktyki jedną z najlepszych metod w klasach młodszych jest włączenie do procesu nauczania odpowiednio pomyślanych gier i zabaw. Wykorzystują one i rozwijają procesy poznawcze oraz operacje myślowe. Są więc dla dzieci nie tylko przyjemnością i miłym spędzaniem czasu, ale przede wszystkim umożliwiają poznawanie, utrwalanie i poszerzanie wiadomości. Stosowanie różnorodnych gier i zabaw dydaktycznych w nauczaniu ortografii powoduje, że uczniowie wielokrotnie obcują z danym wyrazem, ale zawsze w inny sposób. Atrakcyjne środki dydaktyczne dostarczą dziecku wielu bodźców. Będą sprzyjały wyrabianiu nawyku bezbłędnego pisania.

**II. OPIS INNOWACJI**

U dzieci w młodszym wieku szkolnym obserwujemy duże zainteresowanie zabawami umysłowymi, których cechą jest współzawodnictwo w zakresie umiejętności posługiwania się pamięcią, uwagą, fantazją, zdolnością orientowania się. Dzieci od najmłodszych lat z przyjemnością grają w różne gry, organizują zabawy i zawody. Wszystkie te formy stanowią dla dzieci rozrywkę, która jest przeciwstawieniem obowiązków szkolnych. Wprowadzając do nauki szkolnej elementy gier i zabaw, stwarzamy sytuacje, w których dzieci będą się angażowały w to co robią, będą chętniej pracowały i dążyły do osiągnięcia jak najlepszych wyników. Poprzez zabawę wywołujemy silną motywację. Dziecko nie musi z wysiłkiem angażować uwagi dowolnej, lecz mimowolnie uczy się czytania i poprawnej pisowni wyrazów. Stosowane w trakcie zajęć aktywne formy pracy sprawią, że to co trudne, stanie się łatwe i interesujące. Uczenie się przez zabawę wyzwala ciekawość i zainteresowania poznawcze, wzbudza motywację do wykonywania zadań szkolnych i wpływa na rozwijanie twórczych postaw poznawczych dzieci. Najważniejszą rolą zabaw jest wzbudzanie w dzieciach entuzjazmu. Różnorodne zadania i ćwiczenia w formie gier i zabaw dydaktycznych mogą stać się dla dzieci źródłem sukcesów i pożądanych wyników. Działania związane z realizacją innowacji będą opierały się na zdobywaniu przez dzieci kompetencji ortograficznych poprzez zabawę oraz z wykorzystaniem gier ruchowych i stolikowych. Zajęcia innowacyjne odbywać się będą w ramach zajęć obowiązkowych, jako element godziny lekcyjnej, zgodnie z obowiązującym rozkładem materiału

**III. CELE INNOWACJI**

**Cel ogólny:**

Rozwijanie i pogłębianie kompetencji językowych ze szczególnym naciskiem na kompetencje ortograficzne uczniów z wykorzystaniem gier i zabaw

**Cele szczegółowe:**

* stwarzanie warunków sprzyjających zdobywaniu kompetencji ortograficznych w toku zabawy,
* zaznajamianie uczniów z regułami ortograficznymi i właściwym ich stosowaniem,
* utrwalanie materiału ortograficznego drogą różnych gier i zabaw dydaktycznych,
* kształcenie spostrzegawczości i czujności ortograficznej,
* zdobycie umiejętności poprawnego i świadomego posługiwania się językiem pisanym,
* kształtowanie zdolności dostrzegania różnego rodzaju związków i zależności w piśmie,
* kształcenie analizy wzrokowo - słuchowej wyrazów,
* zachęcanie do podejmowania różnorodnych działań ortograficznych,
* zapobieganie ewentualnym niepowodzeniom w uczeniu się prawidłowego pisania,
* kształtowanie odporności emocjonalnej niezbędnej do radzenia sobie z zadaniami o charakterze ortograficznym,
* nauka współpracy w zespole,
* nauka zdrowej rywalizacji oraz właściwych postaw w trakcie gry.

**IV. HARMONOGRAM DZIAŁAŃ**

Harmonogram przedstawia podejmowane działania w ramach realizacji podstawy programowej. Realizowane treści mogą ulec zmianie, co zostanie przedstawione w sprawozdaniu końcowym z realizacji innowacji.

**Propozycje tematów do zrealizowania na lekcjach:**

1. Poznanie Kolorowej Ortografii, Ortofrajdka, hymnu, wierszyka i zasad.

2. Przypomnienie zasad korzystania ze słowniczków ortograficznych.

3. Zasady pisowni wyrazów z "ó" wymiennym, niewymiennym, z końcówkami -ów, -ówka,   
-ówna.

4. Zasady pisowni wyrazów z "u" w zakończeniach: - un, - unka, - ulec,- unek, - uję, - ujesz; w zakończeniach wyrazów zdrabniających lub spieszczających.

5. Utrwalanie i sprawdzanie pisowni wyrazów z "ó" i "u".

6. Zasady pisowni wyrazów z "rz" niewymiennym, wymiennym, po spółgłoskach i w zakończeniach rzeczowników.

7. Zasady pisowni wyjątków z "sz", w stopniu wyższym i najwyższym przymiotników.

8. Pisownia wyrazów z "ż" wymiennym, niewymiennym, po spółgłoskach.

9. Pisownia wyrazów z " ch" wymiennym, na końcu wyrazów i po literze s.

10. Pisownia wyrazów z "h" wymiennym, w "hałaśliwych" wyrazach i w wyrazach, które należy zapamiętać.

11. Gry i zabawy utrwalające zasady.

12. Konkurs i wyłonienie Mistrza Kolorowej Ortografii.

**V. EWALUACJA**

* obserwacja uczniów podczas zajęć,
* obserwacja postaw i zachowań dzieci,
* rozmowa z dziećmi,
* analiza wyników dyktand, pisania ze słuchu i innych i innych sprawdzianów wiedzy i umiejętności,
* analiza aktywności uczniów w konkursach ortograficznych,
* przygotowanie sprawozdania podsumowującego wdrażanie innowacji i przedstawienie na posiedzeniu Rady Pedagogicznej na koniec roku szkolnego 2022/2023.