

Innowacja pedagogiczna w roku szkolnym 2026/2027

Klasy: 1-5 (uczniowie z orzeczeniem)

Obszar: zajęcia rewalidacyjne

Czas trwania: wrzesień- czerwiec

Temat: „Gra o sukces – elementy grywalizacji w rewalidacji”

Autor: Magdalena Kaliczak

1. Cel i organizacja innowacji:

Cel innowacji:

Wprowadzenie do zajęć rewalidacyjnych wybranych elementów grywalizacji, które będą wspierały proces rozwijania indywidualnych umiejętności uczniów. Głównym założeniem jest zwiększenie motywacji do podejmowania aktywności, wzmacnianie poczucia sprawstwa, rozwijanie samodzielności oraz umożliwienie uczniowi dostrzegania i wizualizowania własnych postępów.

Opis innowacji:

Grywalizacja będzie miała formę całorocznej „Gry o sukces”, podczas której każdy uczeń będzie przemierzał przygotowaną dla niego Mapę Gry o Sukces, odwiedzając kolejne krainy. W każdej krainie uczeń będzie realizował Tajną Misję, nawiązującą do umiejętności i obszarów rozwijanych podczas regularnych zajęć rewalidacyjnych. Za ukończenie misji oraz osiągnięcie ustalonego indywidualnie celu uczeń będzie zdobywał odznakę, którą wklei do swojego Paszportu Podróżnika, a następnie przechodził do kolejnej krainy.

Innowacja będzie realizowana przez cały rok szkolny, od września do czerwca. Element grywalizacji będzie wykorzystywany raz w miesiącu z każdym uczniem, podczas specjalnie zaplanowanego czasu przeznaczonego na Tajną Misję.

Podczas pozostałych zajęć uczeń będzie realizował swoje indywidualne cele rewalidacyjne w dotychczasowej formie. Ćwiczone umiejętności i poznawane strategie będą następnie wykorzystywane podczas comiesięcznej Tajnej Misji. Dzięki temu „Gra o sukces” nie będzie zastępowała tradycyjnych działań rewalidacyjnych, lecz będzie stanowiła ich atrakcyjne podsumowanie, formę nauki przez zabawę oraz okazję do zauważenia i celebrowania własnych postępów.

Stały rytm pracy:

Ćwiczenie wybranych umiejętności poprzez Tajne Misje-

Zdobycie odznaki- Wklejenie odznaki do Paszportu Podróżnika i zaznaczenie postępu na mapie- Przejście do kolejnej krainy

Organizacja i przygotowanie:

Wprowadzenie innowacji będzie wymagało przygotowywania dodatkowych elementów gry:

- mapę dla każdego ucznia,
- Paszporty Podróżnika,
- zestaw odznak,
- przygotowanie materiałów i zadań.

W każdym miesiącu przygotowywane będą zadania pasujące do Tajnej Misji w danej Krainie. Ich treść, poziom trudności oraz kryteria osiągnięcia celu będą dostosowywane do indywidualnych możliwości, potrzeb i celów rewalidacyjnych konkretnego ucznia.

Wszyscy uczniowie będą realizowali innowację według tej samej struktury i w tej samej kolejności krain, jednak zadania będą indywidualizowane. Dzięki temu nauczyciel może przygotować jeden ogólny schemat Tajnej Misji na dany miesiąc, a następnie dostosować wybrane elementy do możliwości poszczególnych uczniów, zamiast tworzyć sześć całkowicie różnych gier.

Takie rozwiązanie pozwoli połączyć atrakcyjność grywalizacji z realnymi możliwościami organizacyjnymi nauczyciela, a jednocześnie zachować indywidualny charakter zajęć rewalidacyjnych.

2. Mapa Gry o Sukces

Centralnym elementem innowacji będzie Mapa Gry o Sukces, która będzie towarzyszyła uczniowi przez cały rok szkolny.

Każdy uczeń otrzyma własną mapę, na której będzie zaznaczał kolejne etapy swojej podróży. Wszyscy uczniowie będą przechodzili przez te same krainy w tej samej kolejności, co pozwoli zachować przejrzystą i uporządkowaną strukturę innowacji oraz ułatwi jej planowanie i dokumentowanie.

Jednocześnie treść zadań, poziom trudności oraz kryteria ukończenia poszczególnych misji będą dostosowywane do indywidualnych możliwości, potrzeb i celów rewalidacyjnych każdego ucznia.

Poszczególne etapy Mapy Gry o Sukces:

Miesiąc	Etap / Kraina	Co rozwijamy?	Przykładowe zadania i aktywności
Wrzesień	START	Wprowadzenie do „Gry o sukces”, poznanie zasad i przygotowanie do udziału w grze	stworzenie Karty Podróżnika, wybór imienia/pseudonimu bohatera, poznanie mapy i zasad gry
Październik	Kraina Planowania	Umiejętność planowania, organizacji działania i ustalania kolejności czynności	tworzenie szkolnego planu tygodnia, planowanie przygotowania do zajęć, układanie czynności w kolejności, checklisty zadań na dany tydzień
Listopad	Kraina Pamięci	Pamięć, zapamiętywanie, odtwarzanie informacji oraz poznawanie strategii ułatwiających zapamiętywanie	memory, sekwencje, pary, ciągi, zapamiętywanie obrazków i informacji, ćwiczenia z wykorzystaniem mnemotechnik
Grudzień	Kraina Koncentracji	Uwaga, skupienie, spostrzegawczość oraz selekcja informacji	kodowanie, wykreślanie, wyszukiwanie szczegółów, szukanie różnic, labirynty, zadania na selekcję informacji

Styczeń	Kraina Emocji	Rozpoznawanie, nazywanie i radzenie sobie z emocjami oraz poznawanie sposobów regulowania emocji	emocje na obrazkach, scenki i historyjki społeczne, gry dotyczące emocji, termometr emocji, sposoby radzenia sobie w trudnych sytuacjach
Luty	Kraina Opowieści	Formułowanie wypowiedzi, budowanie zdań, opowiadanie, rozumienie tekstu i wyciąganie informacji	historyjki obrazkowe, opowiadanie na podstawie obrazka, dokańczanie historii, pytania do tekstu, tworzenie dialogów
Marzec	Kraina Logiki	Myślenie przyczynowo-skutkowe, wnioskowanie, dostrzeganie zależności i rozwiązywanie problemów	sudoku, sekwencje, kategoryzowanie, zagadki logiczne, analogie, zadania „co będzie dalej?”, „co nie pasuje?”
Kwiecień	Kraina Kreatywności	Twórcze i elastyczne myślenie oraz rozwijanie wyobraźni	dokańczanie rysunków, wymyślanie zastosowań przedmiotów, tworzenie historii, wymyślanie zagadek, zadania twórcze
Maj	Kraina Zagadek	Poszukiwanie rozwiązań, logiczne myślenie, spostrzegawczość i wnioskowanie	zagadki, rebusy, szyfry, kody, łamigłówki, wyszukiwanki, zadania detektywistyczne

Czerwiec	META	Podsumowanie „Gry o sukces”, dostrzeżenie własnych postępów i refleksja nad przebytą drogą	podsumowanie mapy, przegląd zdobytych odznak, rozmowa/refleksja nad osiągnięciami, samoocena, wręczenie pamiątkowej nagrody dla Podróżnika
-----------------	-------------	---	--

Zasada indywidualizacji:

Każdy uczeń przechodzi przez wszystkie krainy, jednak nie oznacza to, że realizuje w nich identyczne zadania. Uczniowie uczestniczą w tej samej strukturze innowacji, ale każdy realizuje ją na swoim poziomie i we własnym tempie.

Mapa będzie pełniła podwójną funkcję– będzie elementem grywalizacji oraz prostym narzędziem wizualnego monitorowania postępów ucznia.

3. Tajna Misja

W każdej krainie uczeń otrzyma Tajną Misję, której wykonanie będzie podsumowaniem pracy nad umiejętnościami związanymi z danym obszarem.

Misja będzie oparta na ćwiczeniach i umiejętnościach, które uczeń poznawał podczas wcześniejszych zajęć rewalidacyjnych.

Tajne Misje mogą przyjmować formę:

- zagadki,
- wyzwania,
- zadania praktycznego,
- zadania wymagającego wykorzystania kilku umiejętności,
- krótkiej sytuacji problemowej.

Ich forma będzie atrakcyjna i przygodowa, aby wzbudzać ciekawość, zaangażowanie oraz chęć podjęcia wyzwania. Każda misja będzie dostosowana do możliwości, potrzeb i indywidualnych celów rewalidacyjnych konkretnego ucznia.

Schemat zajęć:

Tajna Misja- Sukces/ osiągnięcie indywidualnego celu- Zdobyć odznak- Przejście do kolejnej krainy

Tajna Misja nie będzie wymagała od ucznia osiągnięcia identycznego wyniku jak pozostali uczestnicy. Kryterium sukcesu będzie ustalane z uwzględnieniem jego indywidualnych możliwości i wcześniejszego poziomu funkcjonowania.

4. Odznaki sukcesu

Po ukończeniu Tajnej Misji uczeń będzie zdobywał odznakę odpowiadającą danej krainie, którą następnie wklei do swojego Paszportu Podróżnika. Odznaka będzie symbolizowała rozwój umiejętności związanych z daną krainą, a także podjęcie próby, zaangażowanie, wytrwałość i osiągnięcie indywidualnego celu.

Odznaka nie będzie przyznawana wyłącznie za bezbłędne wykonanie zadania. Uczeń będzie mógł ją otrzymać również wtedy, gdy wykaże postęp w stosunku do swojego wcześniejszego poziomu, podejmie próbę, zastosuje poznaną strategię lub poradzi sobie z trudnością w bardziej samodzielny sposób.

W ten sposób system odznak będzie wzmacniał przede wszystkim wysiłek, rozwój i poczucie sprawstwa, a nie jedynie uzyskanie prawidłowej odpowiedzi.

Odznaki poszczególnych krain:

Kraina

Odznaka

Kraina Planowania

Odznaka Stratega

Kraina Pamięci

Odznaka Strażnika
Pamięci

Kraina Koncentracji

Odznaka Sokolego
Oka

Kraina Emocji

Odznaka Spokojnego
Serca

Kraina Opowieści

Odznaka Mistrza
Słowa

Kraina Logiki

Odznaka Łamacza
Zagadek

Kraina Kreatywności

Odznaka
Kreatywnego Umysłu

Kraina Zagadek

Odznaka Tropiciela
Tajemnic

5. Karta Podróżnika

Każdy uczeń otrzyma własną Kartę Podróżnika, która będzie towarzyszyła mu przez cały okres realizacji innowacji.

Karta będzie zawierała:

- imię lub pseudonim bohatera,
- miejsce na zaznaczanie kolejnych odwiedzonych krain,
- nazwę każdej krainy,
- miejsce na wklejenie lub wpisanie zdobytej odznaki,
- miejsce na zapisanie lub narysowanie osiągniętego sukcesu.

Po wykonaniu wybranych misji uczeń będzie mógł krótko odpowiedzieć na pytania:

- Co udało mi się zrobić?
- Co było dla mnie trudne?
- Nad czym dobrze, abym jeszcze popracował?

6. Najważniejsza zasada – „Małe kroki. Wielkie sukcesy.”

„Gra o sukces” nie będzie opierała się na rywalizacji pomiędzy uczniami.

Każdy uczeń będzie miał:

- własną mapę,
- własną Kartę Podróżnika,
- własne możliwości,
- własne tempo pracy.

Nie będzie tworzony ranking uczniów ani porównywane będą ich wyniki.

Najważniejszym punktem odniesienia będzie wcześniejszy poziom funkcjonowania konkretnego ucznia, a sukces będzie rozumiany jako rozwój jego umiejętności, podejmowanie prób i coraz większa samodzielność.

Hasłem przewodnim innowacji będzie:

„Małe kroki. Wielkie sukcesy.”

7. Przewidywane efekty

Dzięki zastosowaniu elementów grywalizacji uczeń będzie miał możliwość:

- zwiększenia motywacji do podejmowania aktywności,
- doświadczania sukcesu,
- podejmowania wyzwań w bezpiecznej i atrakcyjnej formie,
- rozwijania samodzielności,
- uczenia się poprzez podejmowanie prób i analizowanie błędów,
- dokonywania samooceny,
- rozwijania poczucia sprawstwa,
- dostrzegania własnych postępów,
- rozwijania umiejętności wykorzystywania poznanych strategii w praktyce,
- rozwijania wiary we własne możliwości.

Celem „Gry o sukces” jest stworzenie uczniowi możliwości dostrzegania własnego rozwoju jako drogi, na której może pokonywać przeszkody, podejmować kolejne próby i doświadczać sukcesu.

Innowacja ma pokazać uczniowi, że sukces nie musi oznaczać osiągnięcia wyniku lepszego od innych. Sukcesem może być wykonanie zadania bardziej samodzielnie, zastosowanie poznanej strategii, podjęcie kolejnej próby, poradzenie sobie z trudnością lub zauważenie własnego postępu.

Opracowała:

Magdalena Kaliczak

pedagog specjalny