



---

# INNOWACJA PEDAGOGICZNA

---

Lekturowe granie



17 LISTOPADA 2025

SZKOŁA PODSTAWOWA IM. SIMONY KOSSAK W BIAŁYMSTOKU  
ul. Stroma 16 Białystok

## KARTA INFORMACYJNA INNOWACJI PEDAGOGICZNEJ

### INNOWACJA PEDAGOGICZNA Z JĘZYKA POLSKIEGO

pn.: „Lekturowe granie”

Autor: Katarzyna Draniewicz

**PRZEDMIOT** język polski

**RODZAJ INNOWACJI** metodyczna

**DATA WPROWADZENIA** 19.11.2025 r.

**DATA ZAKOŃCZENIA** 19.06.2025 r. z możliwością kontynuacji w następnym roku szkolnym

**NAUCZYCIEL REALIZUJĄCY INNOWACJĘ**

Katarzyna Draniewicz

**ZAKRES INNOWACJI**

- edukacja polonistyczna w klasach VI na zajęciach kształtujących kreatywność,
- kreatywne metody pracy z tekstem literackim,
- rozwijanie kompetencji językowych, kulturowych i społecznych.

**CEL INNOWACJI**

- rozwijanie umiejętności interpretacji i analizy lektur szkolnych,
- wprowadzenie aktywizujących metod pracy z tekstem,
- budowanie motywacji uczniów do czytania,
- wspieranie kreatywności poprzez tworzenie autorskich gier planszowych.

Uczeń:

- rozumie treść i problematykę omawianej lektury,
- potrafi wybrać najważniejsze wątki, motywy i postacie,
- formułuje pytania i zadania do gry,
- pracuje zespołowo,
- projektuje elementy gry (planszę, karty, pionki, instrukcję),
- prezentuje efekty pracy przed zespołem klasowym,

- rozwija kompetencje językowe, logiczne, plastyczne i organizacyjne.

## **MOTYWACJA WPROWADZENIA INNOWACJI**

Współczesna szkoła stoi przed wyzwaniem budowania motywacji uczniów do czytania oraz aktywnego uczestnictwa w zajęciach języka polskiego. Coraz częściej uczniowie klasy 6 traktują lekturę jako obowiązek, a nie źródło przygody, wiedzy czy przyjemności. Tradycyjne metody omawiania książek nie zawsze angażują wszystkich uczniów, a młodzież potrzebuje działań twórczych, praktycznych i opartych na współpracy.

Innowacja „Lekturowe granie” odpowiada na te potrzeby, ponieważ łączy treści literackie z aktywnością niezwykle atrakcyjną dla uczniów – projektowaniem gier planszowych. Gry te nie tylko wzbudzają zainteresowanie lekturą, ale także pozwalają lepiej ją zrozumieć, powtórzyć i utrwalić. Uczniowie w naturalny sposób wracają do tekstu, analizują motywy, wydarzenia i postaci, aby stworzyć pytania, zadania i fabułę swojej gry.

Innowacja sprzyja rozwijaniu kompetencji kluczowych: kreatywności, komunikacji, logicznego myślenia, rozwiązywania problemów, planowania pracy oraz współpracy w grupie. Pozwala uczniom doświadczać, że czytanie może prowadzić do twórczej zabawy, a literatura może stać się inspiracją do projektowania czegoś własnego, oryginalnego i wartościowego.

Wprowadzenie innowacji uzasadnia również potrzeba odejścia od biernego sposobu omawiania lektur na rzecz metod aktywizujących, projektowych i praktycznych. Tworzenie gier planszowych wzmacnia poczucie sprawczości uczniów, buduje ich wiarę we własne możliwości i zachęca do angażowania się w proces edukacyjny. Gotowy produkt – autorska gra – stanowi dla uczniów namacalny efekt pracy, który daje satysfakcję i pozytywnie wpływa na motywację do czytania.

Innowacja „Lekturowe granie” odpowiada na potrzeby rozwojowe uczniów klasy 6, wykorzystuje ich zainteresowania i wspiera aktywne poznawanie literatury, czyniąc lekcje języka polskiego bardziej atrakcyjnymi, kreatywnymi i nowoczesnymi.

## **METODY I FORMY REALIZACJI INNOWACJI:**

- praca projektowa,
- praca w grupach,
- burza mózgów,
- mapa myśli,
- gry dydaktyczne,
- elementy metody design thinking.

Proces design thinking składa się z pięciu kluczowych etapów: empatii, definiowania problemu, generowania pomysłów (ideacji), prototypowania i testowania. Design thinking stawia na pierwszym miejscu człowieka i jego potrzeby, zamiast skupiać się wyłącznie na technicznych aspektach projektu.

## **TEMATYKA ZAJĘĆ**

- analiza lektur obowiązkowych i uzupełniających,
- zasady tworzenia gier planszowych,

- projektowanie zadań i pytań związanych z treścią utworu,
- opracowanie oprawy plastycznej i instrukcji gry,
- testowanie gier stworzonych przez inne zespoły.

## **MODUŁ I – WPROWADZENIE DO INNOWACJI (zajęcia 1–3)**

### **1. Czym jest gra planszowa? – elementy i mechanizmy**

- omówienie rodzaju gier, mechanik, celów gry, zasad i elementów,
- przykłady gier edukacyjnych.

### **2. Jak tworzymy grę? – etapy pracy projektowej**

- wprowadzenie do pracy metodą projektu,
- podział na grupy i omówienie ról: projektant treści, grafik, tester, redaktor.

### **3. Wybór lektury i analiza podstawowa**

- przypomnienie treści wybranej lektury (np. *Hobbit*, *W pustyni i w puszczy* lub innej),
- określenie motywów, bohaterów, wydarzeń kluczowych.

## **MODUŁ II – ANALIZA LEKTURY I PLANOWANIE GRY (zajęcia 4–7)**

### **4. Bohaterowie – charakterystyka i rola w fabule**

- tworzenie kart bohaterów mogących pojawić się w grze.

### **5. Miejsca i wydarzenia – wybór elementów fabuły**

- mapa miejsc i zdarzeń z lektury.

### **6. Tworzenie fabuły gry**

- ustalenie tematu gry (przygoda, misja, bitwa, wędrówka),
- szkic przebiegu gry.

### **7. Wybór mechaniki i celu gry**

- kostka, karty pytań, pola specjalne, zbieranie punktów, misje,
- definiowanie celu gry (np. dotarcie do celu, zdobycie artefaktów).

## **MODUŁ III – PROJEKTOWANIE ELEMENTÓW GRY (zajęcia 8–12)**

### **8. Projekt planszy – wersja szkicowa**

- wybór kształtu planszy: ścieżka, labirynt, mapa, okrąg.

### **9. Projekt planszy – rozwinięcie**

- rozmieszczenie pól, ustalenie typów pól (pytanie, zadanie, postać, wydarzenie).

### **10. Tworzenie kart pytań – zestaw 1**

- pytania dotyczące bohaterów i relacji między nimi.

#### **11. Tworzenie kart pytań – zestaw 2**

- pytania dotyczące wydarzeń, miejsc, chronologii.

#### **12. Tworzenie kart kreatywnych i zadań specjalnych**

- zadania typu: „dokończ opis”, „odegraj scenkę”, „wymyśl zakończenie”.

### **MODUŁ IV – OPRACOWANIE INSTRUKCJI I OPRAWY GRAFICZNEJ (zajęcia 13–16)**

#### **13. Projekt graficzny gry – plansza**

- praca plastyczna: kolor, ilustracje, estetyka.

#### **14. Projekt graficzny – karty, pionki, pudełko**

- tworzenie spójnej stylistyki gry związanej z lekturą.

#### **15. Pisanie instrukcji do gry – zasady i układ**

- cel gry, liczba graczy, czas, przebieg tury, warunki zwycięstwa.

#### **16. Redagowanie i poprawa instrukcji**

- korekta językowa, uproszczenie zasad, przejrzystość.

### **MODUŁ V – SKŁADANIE, TESTOWANIE I UDOSKALANIE (zajęcia 17–19)**

#### **17. Składanie gry – łączenie wszystkich elementów**

- montaż planszy, kart, pionków, pudełka i instrukcji.

#### **18. Testowanie gry w grupach**

- uczniowie grają w gry stworzone przez inne grupy,
- notowanie uwag.

#### **19. Modyfikacje i poprawki**

- uzupełnianie pytań, uproszczenie zasad, poprawa grafiki,
- przygotowanie wersji finalnej.

### **MODUŁ VI – PREZENTACJA I EWALUACJA (zajęcia 20)**

#### **20. Wielki Finał – prezentacja gier**

- prezentacja projektów klasie, nauczycielom lub społeczności szkolnej,
- omówienie pracy,
- ewaluacja uczniowska i podsumowanie innowacji.

Po realizacji 20 zajęć uczeń:

- zna treść lektury i potrafi wykorzystać ją twórczo,
- projektuje kompletną grę planszową,
- rozwija język, kreatywność i umiejętności projektowe,
- współpracuje w zespole,
- prezentuje i uzasadnia własne pomysły.

## PRZEWIDYWANE EFEKTY I KORZYŚCI

Uczniowie:

- aktywnie uczestniczą w omawianiu lektur,
- tworzą oryginalne gry planszowe,
- potrafią twórczo i krytycznie pracować z tekstem literackim,
- współpracują w grupie,
- prezentują i omawiają własne projekty,
- rozwijają pasję czytelnictwa.

**DLA UCZNIÓW:** klasy 6b i d

**DLA SZKOŁY:** do wykorzystania w klasach 4-8

## EWALUACJA INNOWACJI

- obserwacja pracy uczniów,
- ankiety dotyczące atrakcyjności zajęć,
- prezentacja gier podczas lekcji lub wydarzenia szkolnego,
- analiza stopnia zaangażowania i wyników uczniów,
- ocena jakości wykonanych projektów.

## UWAGI

- Innowacja odpowiada na potrzebę większego zaangażowania uczniów w pracę z lekturą.
- Wprowadzenie gry, zabaw teatralnych czy symulacji rozwija **motywację wewnętrzną**, kreatywność i uważne czytanie ze zrozumieniem.
- Zastrzegam możliwość wprowadzania zmian, uzupełnień i modyfikacji w treści oraz sposobie realizacji niniejszej innowacji pedagogicznej, jeżeli będzie tego wymagać proces dydaktyczno-wychowawczy, potrzeby uczniów, zmiany w przepisach prawa oświatowego lub warunki organizacyjne szkoły. Wszelkie modyfikacje będą wprowadzane po konsultacji z dyrektorem szkoły oraz – w miarę potrzeb – z radą pedagogiczną i innymi zainteresowanymi stronami. Zmiany te nie naruszają głównego celu innowacji, lecz mają na celu optymalizację jej przebiegu i efektów.

Opracowała:  
Katarzyna Draniewicz

