

## **Innowacja zatytułowana „Grywalizacja w analizie lektur ujętych w podstawie programowej w kontekście historyczno – literackim”**

Panie: Marzena Wieczorek, Małgorzata Łuczak i Agnieszka Bednarska wprowadzają innowację zatytułowaną „Grywalizacja w analizie lektur ujętych w podstawie programowej w kontekście historyczno – literackim”. Grywalizacja to zastosowanie elementów gry (np. punkty, poziomy) w innym środowisku niż sama gra. Aktywność związana z lekturami przyjmie charakter gry, żeby podnieść motywację zaangażowanych osób. Będzie ona prowadzona w II półroczu bieżącego roku szkolnego w klasach: V a i V b oraz przez cały rok szkolny 2018/2019 w klasach: VII a i VII b (obecnie VI a i VI b). Zajęcia innowacyjne będą się odbywać w ramach zajęć obowiązkowych. W kl. V a i V b będzie ona dotyczyć tematyki mitologicznej i zostanie przeprowadzona w formie konkursu zespołowego, podczas którego uczniowie będą wykonywać zadania w różnych miejscach rozmieszczonych na terenie szkoły zgodnie z określoną kolejnością. W przyszłorocznych klasach VII uczniowie zostaną podzieleni na grupy, które będą rywalizować, wykonując cyklicznie punktowane zadania przenoszące na kolejne poziomy związane z lekturami obowiązkowymi omawianymi w odniesieniu do aspektu historycznego, społecznego, historyczno – literackiego, czyli na tle epoki, w której powstały oraz w związku z wydarzeniami historycznymi, w nawiązaniu do kontekstu filozoficznego lub biograficznego. Podsumowaniem rywalizacji w obydwu przypadkach będzie quiz na platformie Kahoot. Na zakończenie zostanie przeprowadzona ewaluacja podjętych działań.