



Wstęp

„Rummikub w szkole w edukacji wczesnoszkolnej” to innowacja pedagogiczna, która w atrakcyjny i przystępny sposób wspiera rozwój kompetencji matematycznych, logicznych i społecznych uczniów. Gra Rummikub, dzięki swojej elastyczności, doskonale sprawdza się zarówno podczas zajęć lekcyjnych, jak i pozalekcyjnych – w świetlicy, na zajęciach wyrównawczych, w szkolnych klubach gier czy podczas wydarzeń integracyjnych.

Program daje nauczycielowi swobodę w doborze ćwiczeń i form pracy, co pozwala dostosować zajęcia do poziomu i potrzeb klasy. Innowacja jest uniwersalna – może być realizowana od klas młodszych aż po starsze, dzięki czemu uczniowie systematycznie rozwijają swoje umiejętności od podstaw do poziomu eksperckiego.

Cel innowacji

- zwiększenie zaangażowania uczniów w naukę matematyki poprzez zabawę,
- rozwijanie logicznego i strategicznego myślenia,
- ćwiczenie podstawowych umiejętności matematycznych (liczenie, dodawanie, odejmowanie, porównywanie liczb),
- rozwój umiejętności społecznych: współpracy, komunikacji, przestrzegania zasad i fair play,
- integracja uczniów w różnorodnych grupach,
- budowanie pewności siebie i odporności na porażki,
- rozwijanie kreatywności i elastyczności w rozwiązywaniu problemów.

Grupa docelowa

- uczniowie klas I–III szkoły podstawowej (z możliwością kontynuacji w klasach IV–VIII),
- uczniowie o zróżnicowanych potrzebach edukacyjnych, w tym dzieci wymagające wsparcia w koncentracji, komunikacji czy umiejętnościach matematycznych.

Czas trwania

Innowacja obejmuje cały rok szkolny, z możliwością rozpoczęcia w dowolnym momencie. Jej długofalowy charakter pozwala na stopniowe wprowadzanie zasad gry i rozwijanie umiejętności uczniów w kolejnych etapach edukacji.

Struktura programu

Program został podzielony na dwa etapy:

- **Etap I – Ćwiczenia początkowe**
Wprowadzenie do gry, poznawanie płytek, podstawowych zasad i prostych układów.
- **Etap II – Ćwiczenia rozwijające**
Pogłębianie umiejętności strategicznych, wprowadzenie limitów czasowych, dodatkowych wyzwań i wariantów gry.

Nauczyciel elastycznie dobiera ćwiczenia i moment przejścia między etapami, dostosowując tempo pracy do grupy.

Etapy realizacji

1. Faza przygotowawcza (wrzesień)

- **Zgoda i wsparcie dyrekcji** – przedstawienie planu innowacji radzie pedagogicznej i dyrekcji, uzyskanie formalnej akceptacji oraz wsparcia organizacyjnego (sala, budżet na materiały, promocja).
- **Rekrutacja opiekunów** – wybór nauczycieli i pracowników szkoły, którzy będą prowadzić zajęcia. Ważne, by w zespole znalazły się osoby o różnych specjalizacjach (np. matematyka, edukacja wczesnoszkolna, świetlica, pedagog).
- **Spotkanie informacyjne** – krótkie zebranie z uczniami i rodzicami, prezentacja zasad gry i celów innowacji, zachęta do udziału.
- **Promocja w szkole** – przygotowanie plakatów, ulotek, ogłoszeń w dzienniku elektronicznym i na stronie internetowej szkoły.

2. Faza organizacyjna (wrzesień/październik)

- **Zapisy uczniów** - ustalenie, czy zajęcia będą realizowane w ramach lekcji (dla całej klasy), czy jako zajęcia dodatkowe (dobrowolne). W przypadku dużej liczby chętnych – podział na grupy według poziomu zaawansowania.
- **Logistyka materiałów** - zapewnienie odpowiedniej liczby zestawów Rummikub (na 24 uczniów potrzeba minimum 6 zestawów), tablic wyników i dyplomów. Można też skorzystać z pomocy sponsorów lub organizacji lokalnych.
- **Harmonogram zajęć** – ustalenie cyklu spotkań (np. 1 godzina tygodniowo). Ważne, aby były one systematyczne i nie kolidowały z innymi aktywnościami uczniów.

3. Faza wdrożeniowa (październik – grudzień)

- **Pierwsze spotkania** – zapoznanie uczniów z zasadami gry, wspólne ćwiczenia z odkrytymi płytkami.
- **Etap I – Ćwiczenia początkowe** – zajęcia skoncentrowane na podstawowych pojęciach: sekwencje, grupy, wartości liczbowe, proste działania matematyczne.
- **Mini-turnieje klasowe** – krótkie rozgrywki, które pozwalają uczniom utrwalać zasady w przyjaznej atmosferze.
- **Pierwsze elementy strategii** – omówienie prostych sposobów planowania ruchów, radzenia sobie z ograniczeniami i wykorzystywania Jokera.

4. Faza rozwoju (styczeń – marzec)

- **Liga szkolna Rummikub** – regularne rozgrywki z tabelą wyników, w których każdy uczeń ma szansę na progres.
- **Etap II – Ćwiczenia rozwijające** – wprowadzenie zaawansowanych wariantów: gra z czasem, manipulacje układami, Rummikub Speed, Rummikub Ekspert.
- **Warsztaty strategiczne** – uczniowie uczą się przewidywania ruchów przeciwnika, analizy układów i planowania w perspektywie kilku tur.
- **Ćwiczenia interdyscyplinarne** – wykorzystanie gry do ćwiczenia matematyki (arytmetyka, wzorce liczbowe), języka polskiego (Rummikub Słowny) czy aktywności ruchowej (Rummikub Biegany).

5. Faza kulminacyjna (kwiecień – czerwiec)

- **Turniej szkolny** – organizacja dużego wydarzenia dla całej społeczności szkolnej, w którym rywalizują uczniowie różnych klas.
- **Turniej rodzinny** – zaproszenie rodziców i nauczycieli do gry, wspólna integracja i promocja projektu.

- **Media szkolne** – przygotowanie przez uczniów relacji w formie gazetki, filmiku lub postu, dokumentującego przebieg ligi i turnieju.

6. Faza podsumowania (czerwiec)

- **Wręczenie dyplomów i nagród** – uhonorowanie wszystkich uczestników, wyróżnienie najlepszych graczy, przyznanie odznak (np. „Mistrz Strategii”, „Fair Play”).
- **Portfolio ucznia** – uczniowie przygotowują krótkie podsumowanie swoich osiągnięć (np. strategia, ulubiona rozgrywka, refleksje).
- **Planowanie kolejnego roku** – decyzja o kontynuacji, wprowadzeniu nowych wariantów gry i rozszerzeniu programu na kolejne klasy.

7. Opis ćwiczeń :

"Etapu I - Ćwiczenia rozwojowe":

Wybór ćwiczeń z zaproponowanych poniżej:

1. **Ćwiczenie 1: „Poznajemy płytki”**
 - Cel: Zapoznanie uczniów z różnymi płytkami i ich wartościami.
2. **Ćwiczenie 2: „Tworzenie sekwencji lub grupy bez Jokera”**
 - Cel: Nauczenie podstaw tworzenia sekwencji i grup liczb.
3. **Ćwiczenie 3: „Tworzenie operacji matematycznych, takich jak dodawanie i odejmowanie”**
 - Cel: Wprowadzenie uczniów do podstawowych operacji matematycznych.
4. **Ćwiczenie 4: „Tworzenie sekwencji lub grupy z Jokerem”**
 - Cel: Nauczenie, jak i kiedy efektywnie używać jokera.
5. **Ćwiczenie 5: „Pierwsze kroki”**
 - Cel: Wprowadzenie uczniów do podstawowych zasad gry Rummikub.
6. **Ćwiczenie 6: „Gra bez limitu czasu z odkrytymi tabliczkami”**
 - Cel: Utrwalenie podstawowych zasad gry.
7. **Ćwiczenie 7: „Gra bez limitu czasu z zakrytymi tabliczkami”**
 - Cel: Wprowadzenie elementu niespodzianki i rozwinięcie umiejętności strategicznego myślenia.
8. **Ćwiczenie 8: „Rozwijanie strategii”**
 - Cel: Rozwój umiejętności strategicznego myślenia.
9. **Ćwiczenie 9: „Wprowadzenie do liczenia 30 punktów”**
 - Cel: Nauka obliczania 30 punktów potrzebnych do wejścia w grę.

10. Ćwiczenie 10: „Gra z elementami współpracy”

- Cel: Rozwój umiejętności komunikacji i współpracy.

11. Ćwiczenie 11: „Gra z liczeniem punktów po zakończonej grze”

- Cel: Nauka prawidłowego liczenia punktów po zakończeniu gry.

12. Ćwiczenie 12: „Gra z czasem – 60 sekund na ruch”

- Cel: Nauka podejmowania decyzji pod presją czasu.

13. Ćwiczenie 13: „Gra z wyzwaniem”

- Cel: Wprowadzenie dodatkowych wyzwań matematycznych.

14. Ćwiczenie 14: „Rozpoznawanie wzorców liczbowych”

- Cel: Pomoc uczniom w rozwijaniu umiejętności rozpoznawania i tworzenia wzorców liczbowych.

15. Ćwiczenie 15: „Proste operacje arytmetyczne”

- Cel: Wzmocnienie podstawowych umiejętności w zakresie dodawania i odejmowania.

16. Ćwiczenie 16: „Gra z ograniczoną liczbą ruchów”

- Cel: Nauczanie uczniów strategicznego myślenia przy ograniczonej liczbie możliwości.

17. Ćwiczenie 17: „Sekwencje z przerwami”

- Cel: Rozwijanie umiejętności logicznego myślenia i planowania.

18. Ćwiczenie 18: „Gra z manipulacjami”

- Cel: Wprowadzenie uczniów do bardziej zaawansowanych strategii gry, takich jak manipulowanie istniejącymi układami.

19. Ćwiczenie 19: „Matematyczne wyzwania z jokerem”

- Cel: Ćwiczenie umiejętności wykorzystywania jokera w równaniach matematycznych.

20. Ćwiczenie 20: „Gra z odwróconymi zasadami”

- Cel: Rozwijanie elastyczności myślenia i umiejętności adaptacji do nowych zasad.

"Etap II - Ćwiczenia rozwojowe":

1. Ćwiczenie 1: „Gra bez Jokerów”

- Cel: Rozwinięcie umiejętności planowania i strategicznego myślenia.

2. Ćwiczenie 2: „Skupienie na tworzeniu serii”

- Cel: Rozwinięcie umiejętności rozpoznawania wzorców i sekwencji.

3. Ćwiczenie 3: „Tworzenie serii i grup, które się ze sobą łączą”

- Cel: Rozwinięcie umiejętności przestrzennego myślenia i planowania.

4. Ćwiczenie 4: „Ograniczenie czasu”

- Cel: Rozwinięcie umiejętności zarządzania czasem i podejmowania szybkich, skutecznych decyzji.

5. Ćwiczenie 5: „Gra z podziałem na poziomy doświadczenia”

- Cel: Indywidualne podejście do graczy poprzez dostosowanie poziomu trudności.

6. Ćwiczenie 6: „Twist z 8 Jokerami”

- Cel: Nauka zaawansowanych strategii gry poprzez wprowadzenie różnych typów jokerów.

7. Ćwiczenie 7: „Rummikub Ekspert”

- Cel: Rozwinięcie zaawansowanych umiejętności strategicznego myślenia w najbardziej wymagającym wariancie gry.

8. Ćwiczenie 8: „Rummikub Speed”

- Cel: Doskonalenie umiejętności szybkiego podejmowania decyzji i zarządzania stresem.

9. Ćwiczenie 9: „Rummikub Slow”

- Cel: Doskonalenie umiejętności strategicznego myślenia poprzez spokojne, przemyślane decyzje.

10. Ćwiczenie 10: „Rummikub Pojedynek 1 na 1 z zegarem szachowym”

- Cel: Rozwinięcie umiejętności zarządzania czasem i strategicznego myślenia w dynamicznych warunkach.

11. Ćwiczenie 11: „Rummikub dla 6 graczy”

- Cel: Rozwój umiejętności zarządzania większą liczbą płytek oraz strategii w grze wieloosobowej.

12. Ćwiczenie 12: „Rummikub w parach”

- Cel: Rozwinięcie umiejętności współpracy i komunikacji poprzez grę w zespołach.

13. Ćwiczenie 13: „Rummikub Biegany”

- Cel: Połączenie gry Rummikub z aktywnością fizyczną.

14. Ćwiczenie 14: „Rummikub Słowny”

- Cel: Rozwinięcie umiejętności językowych, słownictwa oraz logicznego myślenia.

15. Ćwiczenie 15: „Rummikub Solo”

- Cel: Rozwijanie umiejętności strategicznego myślenia, planowania oraz zarządzania ograniczonymi zasobami.

FAZA PODSUMOWANIE INNOWACJI

Szkolny Turniej Rummikub:

Faza podsumowania to kluczowy moment projektu, w którym uczniowie prezentują umiejętności zdobyte w ciągu roku. Organizacja turnieju angażuje całą społeczność szkolną, tworząc atmosferę zdrowej rywalizacji i pozwalając na wyłonienie najlepszych graczy.

Wręczenie dyplomów i nagród:

Turniej kończy się uroczystym wręczeniem dyplomów i nagród, motywując uczniów do dalszego rozwoju umiejętności. Każdy uczestnik otrzymuje dyplom, a najlepsi gracze dodatkowe nagrody.

Podsumowanie efektów innowacji:

Analiza wpływ gry Rummikub na rozwój umiejętności uczniów, poprzez ocenę wyników turnieju oraz zaangażowania uczniów.

METODY I FORMY PRACY

- **Gry i zabawy z Rummikub:** Interaktywne sesje, podczas których uczniowie uczestniczą w różnorodnych grach i zabawach opartych na zasadach Rummikub, co sprzyja nauce przez zabawę.
- **Turnieje i ligi:** Organizacja regularnych turniejów i lig, które pozwalają uczniom rywalizować ze sobą w przyjaznej atmosferze, doskonaląc jednocześnie swoje umiejętności matematyczne i strategiczne.
- **Warsztaty i szkolenia:** Specjalne warsztaty i sesje szkoleniowe, które koncentrują się na nauce zaawansowanych strategii, zasad gry oraz umiejętnościach analitycznych potrzebnych do osiągnięcia sukcesu w Rummikub.
- **Dyskusje i analizy gier:** Sesje poświęcone omówieniu i analizie rozgrywek, podczas których uczniowie mogą dzielić się swoimi doświadczeniami, omawiać zastosowane strategie oraz uczyć się na błędach i sukcesach swoich oraz innych graczy.

ŚRODKI I MATERIAŁY

- **Zestawy do gry Rummikub:** niezbędne narzędzie do przeprowadzania zajęć, turniejów i warsztatów, umożliwiające uczniom praktyczne wykorzystanie zdobytej wiedzy.
- **Tablice wyników:** ułatwiają monitorowanie postępów uczniów, umożliwiają śledzenie wyników podczas turniejów i lig oraz pomagają w zachowaniu zdrowej rywalizacji.
- **Dyplomy i nagrody dla uczestników:** motywujące elementy, które nagradzają wysiłek i osiągnięcia uczniów, podnoszą ich zaangażowanie i satysfakcję z uczestnictwa w zajęciach.
- **Materiały promocyjne (plakaty, ulotki):** narzędzia do promocji wydarzeń, turniejów i inicjatyw związanych z Rummikub, wspierające zaangażowanie uczniów, rodziców i społeczności szkolnej.

SPOSOBY OCENY EFEKTÓW INNOWACJI

- analiza wyników w turniejach i lidze,
- obserwacje nauczycieli,
- portfolio ucznia – zapisy wyników, refleksje, strategie.

Trener Rummikub
Katarzyna Milczarek