

# INNOWACJA PEDAGOGICZNA

## „Przy pomocy TIK angielski złapiesz w mig”

**Rodzaj innowacji:** metodyczna

**Adresaci:** uczniowie klasy I

**Autor innowacji:** Katarzyna Stępczyńska

**Miejsce realizacji:** Szkoła Podstawowa nr 8 w Elblągu

**Czas trwania:** wrzesień 2016 – czerwiec 2017

### Wstęp

XXI wiek to era języka angielskiego, który na arenie międzynarodowej osiągnął wysoki status. Biegłe posługiwanie się tymże językiem sprawia, iż świat stoi przed nami otworem. Zarówno rodzice, jak i uczniowie zdają sobie więc sprawę z tego, że poszerzanie wiedzy z zakresu słownictwa języka angielskiego jest nieodzownym elementem edukacji współczesnego Europejczyka, szczególnie w dobie migracji zagranicznych. Kolejnym elementem charakterystycznym dla XXI wieku jest fakt, że wszystkie płaszczyzny współczesnego świata człowieka przenikają technologie informacyjne. Dziś już posiadanie i użytkowanie komputera czy tabletu należy do rzeczy codziennych, oczywistych. Dzieci dość wcześnie rozpoczynają edukację informatyczną. Pomijając środowisko rodzinne, już w szkole podstawowej uczą się pierwszych umiejętności komputerowych. Młodzież korzysta z wielu programów i usług TIK (Narzędzia Technologii Informacyjno – Komputerowych) w sposób całkowicie naturalny. Wykorzystywanie tych naturalnych zachowań i nawyków powinno być jednym z głównych celów stosowania TIK w pracy z uczniami, między innymi do nauki języka angielskiego. Aby nauka angielskiego była dla ucznia interesująca, musimy wprowadzać do procesu nauczania również najnowsze zdobycze techniki, zwłaszcza powszechny i ogólnodostępny w Polsce Internet, różnego rodzaju programy i aplikacje komputerowe. Najważniejsze jest jednak to, aby skutecznie i maksymalnie wykorzystywać nowoczesne środki.

O umiejętności korzystania przez uczniów z narzędzi TIK mówi podstawa programowa dla I etapu edukacyjnego, w której pojawia się zapis:

*Język obcy nowożytny. Uczeń:*

- 1) *wie, że ludzie posługują się różnymi językami i aby się z nimi porozumieć, trzeba nauczyć się ich języka;*
- 2) *reaguje werbalnie i niewerbalnie na proste polecenia nauczyciela;*
- 3) *rozumie wypowiedzi ze słuchu;*
- 4) *czyta ze zrozumieniem wyrazy i proste zdania;*
- 5) *zadaje pytania i udziela odpowiedzi w ramach wyuczonych zwrotów, recytuje wiersze, rymowanki i śpiewa piosenki, nazywa obiekty z otoczenia i opisuje je, bierze udział w miniprzedstawieniach teatralnych;*
- 6) *przepisuje wyrazy i zdania;*
- 7) *potrafi korzystać ze słowników obrazkowych, książeczek, **środków multimedialnych**;*
- 8) *współpracuje z rówieśnikami w trakcie nauki.*

*Zajęcia komputerowe. Uczeń:*

- 1) *posługuje się komputerem w podstawowym zakresie;*
- 2) ***posługuje się wybranymi programami i grami edukacyjnymi**, rozwijając swoje zainteresowania; korzysta z opcji w programach;*
- 3) *wyszukuje informacje i korzysta z nich;*
- 4) *tworzy teksty i rysunki;*
- 5) *zna zagrożenia wynikające z korzystania z komputera, Internetu i multimediiów.*

Cele z podstawy programowej zostaną poszerzone o narzędzia TIK, które z kolei będą wykorzystane na zajęciach z uczniami. Do takich narzędzi należy przede wszystkim program Scratch Junior, aplikacje wykorzystywane do nauki kodowania oraz nauki języka angielskiego, z których uczniowie będą korzystać oraz wszelkie inne programy niezbędne do komunikowania się z dziećmi z innych krajów w ramach projektów eTwinning.

Kompetencje językowe i informatyczne znalazły swoje miejsce również w zaleceniach Parlamentu Europejskiego i Rady UE (zalecenie z dnia 18 grudnia 2006 r. w sprawie kompetencji kluczowych w procesie uczenia się przez całe życie). - *Dobre opanowanie podstawowych **umiejętności językowych**, czytania, pisania, liczenia i umiejętności w zakresie technologii informacyjnych i komunikacyjnych (TIK) jest niezbędną podstawą uczenia się; umiejętność uczenia się sprzyja wszelkim innym działaniom kształceniowym - zapisano w zaleceniach.*

Innowacja pedagogiczna „Przy pomocy TIK angielski złapiesz w mig” adresowana jest do uczniów klasy I szkoły podstawowej. Program innowacji jest przeznaczony do realizacji w wymiarze jednej godziny dydaktycznej w tygodniu. Głównym zadaniem nauczyciela jest pobudzanie aktywności uczniów oraz rozwijanie ich indywidualnych zainteresowań poprzez dobór aktywizujących metod pracy z uczniami a także zastosowaniu odpowiednich narzędzi TIK. Ponadto innowacja daje uczniom możliwość samorealizacji dzięki uczeniu się i umożliwia rozwijanie potencjału ucznia. Poza tym dzieci mają świadomość, że wraz z nauczycielem współtworzą proces innowacji.

### **Opis innowacji**

Proponowana innowacja pedagogiczna powstała w oparciu o rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej i Sportu z dnia 9 kwietnia 2002r. w sprawie warunków prowadzenia działalności innowacyjnej i eksperymentalnej przez publiczne szkoły i placówki (Dz. U. z 2002r. nr 56, poz. 506). Ma ona na celu zaproponowanie nowych, dotychczas nie stosowanych w naszej szkole, rozwiązań w zakresie zmian stosowanych metod pracy dydaktycznej. Stanowić ona będzie rozwiązanie, które zaliczamy do innowacji metodycznych.

Innowacja powstała w wyniku refleksji z wyjazdu do Wielkiej Brytanii w ramach projektu „Pokonując trudności wędrując ku przyszłości” realizowanego w ramach Programu Operacyjnego „Wiedza Edukacja Rozwój”. Jej stworzenie zostało poprzedzone diagnozą istniejącej sytuacji i wynikającymi z tej diagnozy potrzebami, które są związane z dostosowaniem kształcenia do zmian wynikających z postępu naukowo – technicznego.

Zakłada się, że w trakcie realizacji innowacji tablica interaktywna, komputer i tablet będą narzędziami wspierającymi ucznia i nauczyciela w procesie nauczania/uczenia się języka angielskiego. Dzięki tym narzędziom możliwe będzie wykorzystanie treści językowych zawartych na stronach internetowych i na nośnikach informacji. Zakłada się, że połączenie programu nauczania języka angielskiego z wykorzystaniem technik multimedialnych zwiększy atrakcyjność oferty naszej szkoły oraz przyczyni się do poprawy jakości pracy szkoły. Ważnym elementem innowacji będzie udział dzieci w projekcie eTwinning, podczas którego będą miały możliwość komunikowania się z dziećmi z innych krajów i będą współtworzyły platformę TwinSpace oraz prowadziły bloga, wykorzystując do tego celu narzędzia TIK.

Innowacja będzie trwała rok szkolny 2016/2017. Zajęcia prowadzone będą się w klasie I, raz w tygodniu, w wymiarze jednej godziny dydaktycznej.

## **Cele innowacji**

### **Cele ogólne**

- popularyzacja języka angielskiego wśród uczniów,
- podnoszenie umiejętności językowych i komunikacyjnych uczniów,
- przygotowanie do aktywnego i odpowiedzialnego życia w społeczeństwie informacyjnym,
- stymulowanie rozwoju intelektualnego ucznia.

### **Cele edukacyjne**

- nauka języka angielskiego, poprzez dobór aktywizujących metod pracy,
- wykorzystanie narzędzi TIK ułatwiających naukę języka angielskiego,
- motywowanie uczniów do nauki języka obcego, podejmowania twórczych działań przez stosowanie nowoczesnych metod nauczania z wykorzystaniem technologii informacyjno – komunikacyjnej,
- uświadomienie, że język angielski nie musi być trudny, a poprzez stosowanie różnych ciekawych form i metod pracy, łatwiej można się go uczyć i dobrze się przy tym bawić,
- nabycie umiejętności właściwego dobierania narzędzi TIK do wykonywanych zadań,
- wzmacnianie u dzieci poczucia współodpowiedzialności za realizację poszczególnych działań,
- czerpanie radości ze współpracy i samorealizacji,
- kontaktowanie się z rówieśnikami posługującymi się językiem angielskim, jako językiem obcym,
- doświadczanie jedności europejskiej podczas wspólnej pracy w międzynarodowych grupach,
- nauka szacunku i tolerancji wobec innych narodowości i kultur.

## Treści

1. Nauka podstaw kodowania z wykorzystaniem multimedialnych kursów i gier dostępnych na stronie internetowej [www.studio.code.org](http://www.studio.code.org) (wykorzystanie tablicy multimedialnej)

- ✓ Kurs 1 – przeznaczony dla początkujących, umożliwia tworzenie programów komputerowych, które pomagają uczniom współpracować z innymi, rozwijać umiejętności rozwiązywania problemów i uczy wytrwałości przy rozwiązywaniu trudnych zadań.
  - ✓ Kurs 2 – przeznaczony dla uczniów, którzy potrafią czytać. Uczy tworzenia programów oraz interaktywnych gier lub historyjek w języku angielskim.
  - ✓ Kurs 3 – kontynuacja kursu 2. Uczniowie uczą się tworzyć interaktywnych opowiadań w języku angielskim.
  - ✓ Klasyczny labirynt z Angry Birds
  - ✓ Minecraft
  - ✓ Star Wars
  - ✓ Flappy Code – tworzenie własnej gry
  - ✓ Infinity Play Lab – tworzenie własnej historyjki
  - ✓ Artysta – rysowanie wzorów
- } Aplikacje utrwalające  
zdobyte w kursie 1, 2  
i 3 umiejętności.

2. Nauka kodowania z wykorzystaniem aplikacji Scratch Junior (wykorzystanie tabletów):

- Skaczące piłeczki
- Labirynt
- Sudoku
- Wiosna, lato, jesień, zima
- Działania matematyczne
- Wyraz, sylaby, głoski, litery
- Linijki
- Zegar
- Kręte ścieżki
- Mniej niż, więcej niż
- Równoliczność zbiorów
- Dojść do celu
- Kot w labiryncie

- Znaki rzymskie
  - Zgadnij co
  - Rebusy
  - Gdzie jest piłka?
3. Realizacja projektu eTwinnig, współpracując z uczniami z innych krajów:
- ✓ prowadzenie platformy internetowej TwinSpace oraz założenie bloga dla projektu (wykorzystanie min. takich narzędzi jak: Voki, Prezi, Padlet, Movie Maker, jigsawplanet.com, makebeliefscomix.com, tuxpi.com, picturetrial.com)
  - ✓ komunikowanie się z zagranicznymi partnerami (min. przy użyciu videokonferencji),
  - ✓ realizacja założeń projektowych.
4. Praca z ciekawymi aplikacjami ułatwiającymi naukę języka angielskiego:
- ✓ quizy językowe tworzone przy użyciu platformy Kahoot!
  - ✓ nauka słownictwa przy pomocy kodów QR
  - ✓ zabawy językowe z wykorzystaniem platformy learningapps.org

### **Osiągnięte rezultaty**

Przewiduje się następujące rezultaty wdrożenia innowacji:

- poznanie różnych metod uczenia się języka obcego,
- doskonalenie umiejętności komunikacyjnych,
- samodzielne korzystanie przez uczniów z narzędzi TIK,
- publikowanie w przestrzeni TwinSpace zdjęć, filmów, prezentacji, gier, quizów, videokonferencji oraz dyskusji on – line,
- rozwijanie wiedzy dotyczącej kultury własnej oraz innych narodowości,
- rozwijanie wyobraźni oraz twórczego i logicznego myślenia,
- zdobywanie umiejętności pracy w zespole.

### **Ewaluacja programu**

W trakcie realizacji programu „Przy pomocy TIK angielski złapiesz w mig” na bieżąco będzie prowadzona stosowna dokumentacja, dzięki której nauczyciel będzie mógł dokonywać ewaluacji podjętych działań. Wyniki ewaluacji zostaną opracowywane pod

koniec semestru I i II. Analiza wyników ewaluacji semestralnej, będzie istotną informacją dla nauczyciela, dotyczącą poziomu zaangażowania i zainteresowania uczniów prowadzonymi przez nauczyciela spotkaniami (proponowanymi przez niego metodami pracy).

Ewaluacja końcowa zaś będzie informacją zwrotną dla prowadzącego na temat celowości przeprowadzania tego rodzaju spotkań w przyszłości. Wyniki ewaluacji końcowej zostaną opracowane oraz zaprezentowane uczniom, ich rodzicom oraz radzie pedagogicznej.

Ewaluacji podlegać będą:

- ✓ stopień realizacji zaplanowanego programu innowacyjnego,
- ✓ skuteczność metod i form pracy,
- ✓ stopień atrakcyjności i użyteczności programu dla jego uczestników.

Narzędzia służące do ewaluacji:

- ✓ rozmowy z uczniami,
- ✓ obserwacja pracy i zaangażowania uczestników programu,
- ✓ analiza efektów pracy uczniów – projekt eTwinnig.