

INNOWACJA PEDAGOGICZNA

“Learn To Move, Move To Learn –

Ucz się, żeby podróżować, podróżuj, by się uczyć”

Autorzy innowacji

mgr Katarzyna Baca - nauczyciel języka angielskiego
mgr Grażyna Kruczek - nauczyciel języka angielskiego i języka rosyjskiego
mgr Anna Matusik – nauczyciel języka angielskiego

Realizator innowacji:

mgr Grażyna Kruczek - nauczyciel języka angielskiego i języka rosyjskiego
mgr Katarzyna Baca – nauczyciel języka angielskiego
mgr Magdalena Trzcionka – nauczyciel plastyki oraz świetlicy
mgr Agnieszka Barańska- Białas – nauczyciel edukacji wczesnoszkolnej
mgr Justyna Dyba - nauczyciel edukacji wczesnoszkolnej

Odbiorcy innowacji:

Innowacją pedagogiczną będą objęci uczniowie klasy I oraz II.

Termin wprowadzenia i czas trwania innowacji: wrzesień 2019 r. - czerwiec 2020 r.

Miejsce realizacji:

Szkoła Podstawowa im. m. Józefa Piłsudskiego w Psarach
ul. Szkolna 32, 42-512 Psary

Rodzaj innowacji: metodyczno- organizacyjna

Wstęp i uzasadnienie potrzeby wprowadzenia innowacji:

Naszym celem jest zapewnienie naszym najmłodszym uczniom warunków sprzyjających ich optymalnemu rozwojowi. Poprzez udział nauczycieli w metodycznych szkoleniach zagranicznych w ramach programu Erasmus+, szukamy różnych strategii, które mogłyby być pomocne w przygotowaniu naszych uczniów do stawienia czoła wyzwaniom dwudziestego pierwszego wieku. Przede wszystkim, chcemy, by nasi uczniowie już od najmłodszych lat używali języka angielskiego jako narzędzia komunikacji, a także, by otwierali się na świat i ludzi z innych kultur.

Cel główny oraz cele szczegółowe innowacji:

Głównym celem innowacji jest wykorzystanie w procesie edukacyjnym innowacyjnych technik uczenia, wykorzystujących wielorakie inteligencje oraz metody aktywne (oparte na działaniu ucznia) w celu zapewnienia większej i lepszej jakości przyswajanej wiedzy oraz rozbudzenia zainteresowań. Chcemy dać każdemu uczniowi możliwość uczestniczenia w procesie dydaktycznym i wspomagać uczniów w dążeniu do sukcesu.

Cele szczegółowe:

- zwiększenie skuteczności uczenia się,
- motywowanie uczniów do działania,
- rozwijanie twórczego myślenia, kreatywności ucznia oraz własnej,
- integracja wiedzy różnych przedmiotów,
- rozwijanie umiejętności współpracy i komunikacji w grupie klasowej oraz międzynarodowej,
- rozwijanie umiejętności organizowania pracy własnej i innych
- uatrakcyjnienie procesu dydaktycznego

- doskonalenie kompetencji językowych

Założenia innowacji:

W innowacji zaproponowane są określone metody aktywne, wykorzystujące wielorakie inteligencje dzieci.

Nauczyciel:

- motywuje uczniów do działania;
- realizuje cele w ciekawy angażujący sposób;
- jest przewodnikiem w projekcie eTwinning
- organizuje wyjazdy typu euroweek

Uczeń:

- podejmuje wyzwania;
- uczestniczy w projekcie;
- komunikuje się z rówieśnikami z innych krajów w języku angielskim;
- uczy się nowych rzeczy bez wysiłku;
- rozwija logiczne myślenie;
- odkrywa i docenia swoje mocne strony;
- nabiera pewności siebie;
- uczy się współpracy.

Innowacja wkomponowuje się w realizację zadań zawartych w szkolnym zestawie programów nauczania, Statucie Szkoły, szkolnym programie wychowawczym oraz profilaktyki. Jest efektem udziału nauczycieli w zagranicznych szkoleniach (Oksford, Malta, Korfu oraz Bournemouth): „Learning To Learn”, „CLIL”, Teaching English to Young Learners”, Teaching Critical Thinking” odbytych przez nauczycieli w ramach projektu Erasmus+ „Szkoła otwarta na świat.”

Metody i formy pracy:

Podczas realizowania innowacji, chcemy wykorzystać wiele aktywizujących metod i form pracy nie tylko proponowanych przez realizowany program i podręcznik, ale również przez własne pomysły i rozwiązania by stworzyć uczniom jak najlepsze warunki do harmonijnego i kompleksowego rozwoju. Głównymi formami pracy, angażującymi uczniów będą: projekt eTwinning, wyjazdy typu euroweek, gry oraz drama. Innowacja będzie się opierała na pielęgnowaniu ciekawości w poznawaniu otaczającego świata, będzie rozwijać predyspozycje i zdolności poznawcze za pośrednictwem zestawu gier, zabaw, drobnych eksperymentów, form teatralnych. Dobór tematyki, form i metod będzie sprzyjał rozwijaniu umiejętności myślenia i uczenia się oraz kształtowaniu pozytywnego stosunku do zdobywania wiedzy. Realizacja zadań grupowych będzie pomagać w rozwijaniu umiejętności społecznych i uczyć zasad efektywnej pracy w grupie. W ramach innowacji, uczniowie będą włączeni w międzynarodowy projekt eTwinning” bazujący na Project Based Learning. W ramach tego projektu będą mogli komunikować się w języku angielskim z rówieśnikami z innych krajów, zawierać nowe przyjaźnie, rozwijać swoje zainteresowania i rozszerzać zasób informacji. Będą stopniowo i systematycznie rozwijać swoje umiejętności językowe i wykorzystywać je poza klasą. Uczniowie zostaną również włączeni do realizacji niektórych zadań realizowanego przez szkole projektu Erasmus+ „Scan, Think, crEate, drAw, per form”

Gry i piosenki, które zostaną wykorzystane w innowacji.

1. Gra planszowa- zwierzęta

Dzieci rysują na kartkach swoje ulubione zwierzątko. Nauczyciel układa kartki na podłodze i numeruje każdą pracę. Dzieci rzucają kostką do gry. Jeśli wypadnie np. 4- a cat układają zdanie

związane z kotem np. My cat is black. Jeśli kartek jest więcej niż 6, rzucają dwoma kostkami.

2. What's the weather today?

Dzieci przygotowują plastikowe butelki wypełnione : ryżem, makiem, wodą. kamykami...Nauczyciel pyta Is it rainy today? Dzieci potrząsają butelkami z wodą. Is it windy today?Nauczyciel wykorzystuje piosenkę (z Super Simple Songs _What's the weather?)

3. Playing TPR games <http://genkienglish.net/>

4. Visually-based educational games <http://www.teachthought.com/uncategorized/21-smart-games-for-game-based-learning>

5. Flash cards <http://www.mes-english.com/flashcards.php>

6. Important themes for very young learners <http://www.eslkidstuff.com/>
-Myself, Our school, Food and clothes, Colours, shapes, Weather, Seasons, holidays, Time, Animals

7. Games: Hangman, Snakes, Bingo, Scrabble, Monopoly, Puzzles, Hide and Seek, Treasure Hunt, Pin the Tail on the donkey, Pantomime, dancing, role-play, do the same, yes/No games, i spy, Story telling, Guessing games, Who am I, Hide and search, Write what you see, hear, know....., Guess how many, Rhymes and songs, Telephone conversations, silent film....

8. <http://www.es4kids.net/games.html>

9. IMPORTANT SONGS Action Songs for Kids

10. Pinkfong youtube

11. Video Lesson <https://www.youtube.com/watch?=5cCjLO1mQ6Y>

12. Gra No 'e ' No ' o ' Nauczyciel zwraca się do dzieci : I'm going on holiday to the place Noenoo Do you want to go with me? Tell me what you want to take. Dzieci : I want to take water. N; No, you can't go with me, Dz: A backpack, N: yes, you can go with me.....

13. Prepositions Dzieci ustawiają się ; Ewa is next to the Kacper. Karol is behind Julek.....NI wykorzystuje piosenkę The Pinocchio Song (youtube)

14. Action songs for kids (Zabawa dla małych dzieci) A trip to the jungle.

Tidy up, tidy up

make a circle

one, two, three

make a circle big

make a circle small

sit down

Who is going to go to the jungle?

Dzieci naśladują ruchy nauczyciela

Pack our backpack.....

Put on your boots.....

Take a boottle of water.....

Let's go!

Deep in the jungle, what can you see? What can it be ?

It's a tiger!

Come with me ! Oh, it's dangerous!

Be calm!

Let's come here, behind the tree!

Run away!

Over there!

Piosenka dostępna na stronie The singing walrus

learningapps.org

<https://www.youtube.com/watch?v=GoSq-yZcJ-4>

15. ARTS Dzieci wykonują MY VOCABULARY BOOK

16. DIY Mini Notebooks – youtube

17. The very hungry caterpillar <https://www.youtube.com/watch?v=75NQK-Sm1YY>

Przewidywane efekty u uczniów:

- rozwój kompetencji komunikacyjnych, emocjonalnych i społecznych
- rozwój umiejętności współpracy, prezentacji, rozwiązywania problemów, negocjacji
- rozwój umiejętności krytycznego i twórczego myślenia
- rozwój kompetencji cyfrowych
- rozwój kompetencji lingwistycznych (język angielski)

Ewaluacja:

Celem ewaluacji jest zbadanie jakości realizacji projektu innowacyjnego. Realizacja metod i form pracy, obejmujących innowację, będzie poddana ewaluacji z wykorzystaniem opracowanych narzędzi, a uzyskane wyniki wykorzystane zostaną do doskonalenia pracy szkoły. Poziom zdobytych przez dzieci wiadomości i umiejętności będzie analizowany w trakcie trwania obserwacji podczas realizacji innowacji.

Efekty naszej pracy będziemy analizować w oparciu o:

- Rozmowy z rodzicami
- Badanie poziomu zadowolenia dzieci
- Fotoreportaż na stronie internetowej szkoły

Przebieg oraz wszelkie działania, dotyczące realizacji innowacji pedagogicznej, będą udokumentowane w:

- dzienniku działań innowacyjnych (blog projektu Erasmus+ „Szkoła otwarta na świat”)
- opisach na stronie internetowej szkoły,
- szczegółowym sprawozdaniu przedstawionym na posiedzeniu Rady Pedagogicznej w czerwcu 2020r. umieszczonym w protokolarzu.

Pierwsza ewaluacja zostanie przeprowadzona w styczniu 2020r. Druga ewaluacja w maju 2020r.