

## Innowacja pedagogiczna z języka angielskiego [1]

- [podsumowanie](#) [2]

**„Play and learn! Graj i ucz się!”**

### **Innowacja pedagogiczna z języka angielskiego**

Szkoła Podstawowa z Oddziałami Integracyjnymi im. Powstańców Wlkp. w Nowych Skalmierzycach

mgr Sylwia Nowicka

mgr Monika Ułanowska

mgr Ilona Mikołajczak

Nowe Skalmierzyce, 2014

1. Wstęp
2. Założenia
3. Cele innowacji
4. IV. Spodziewane efekty
5. Zasady i sposoby ewaluacji

#### **1. I. Wstęp**

Nauczanie języka obcego w dzisiejszych czasach wymaga od nauczyciela dużej pomysłowości. Nie zawsze łatwo jest zmotywować uczniów do nauki, a ponieważ dzieci coraz więcej czasu spędzają przed ekranem komputera warto połączyć przyjemne z pożytecznym. Tak właśnie narodził się pomysł na wprowadzenie innowacji „Play and learn! Graj i ucz się!”. Głównym celem innowacji jest zmotywowanie uczniów do nauki języka angielskiego poprzez wykorzystanie technologii informacyjno-komunikacyjnej oraz ukazanie ciekawych sposobów nauki.

#### **1. II. Założenia**

##### **2. Podstawa prawna:**

- Ustawa z 7 września 1991 r. o systemie oświaty (Dz. U. z 2004 r. Nr 256, poz. 2572 z późn.

zm.

- Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej i Sportu z dnia 9 kwietnia 2002 r. w sprawie warunków prowadzenia działalności innowacyjnej i eksperymentalnej przez publiczne szkoły i placówki (Dz. U. z 2002 r. Nr 56, poz. 506, z późn. zm.).

### 1. Autorzy:

nauczyciele języka angielskiego:

mgr Sylwia Nowicka

mgr Ilona Mikołajczak

mgr Monika Ulanowska

1. Rodzaj innowacji: metodyczno-organizacyjna
2. Data rozpoczęcia: wrzesień 2014
3. Data zakończenia: czerwiec 2017
4. Miejsce realizacji: Szkoła Podstawowa z Oddziałami Integracyjnymi im. Powstańców Wlkp. w Nowych Skalmierzycach
5. Adresat: uczniowie klas IV-VI wyrażający chęć udziału
6. Formy i metody realizacji:

W celu realizacji niniejszej innowacji pedagogicznej zakłada się wykorzystanie technologii informacyjno-komunikacyjnych w celu poszerzenia a także sprawdzenia wiedzy uczniów z zakresu znajomości języka angielskiego. W szkole, cyklicznie (3 razy w roku szkolnym) odbywać się będą konkursy języka angielskiego. Wiedza uczniów sprawdzana będzie za pomocą gier komputerowych dostępnych w Internecie (darmowych, legalnych). Konkursy przeprowadzane będą w sali komputerowej z dostępem do Internetu.

Konkurs podzielony będzie na III etapy:

### • **Etap I - „Vocabulary Master” („Mistrz Słownictwa”)**

Podczas pierwszego etapu sprawdzana będzie znajomość słownictwa. Przeprowadzony on będzie w listopadzie.

### • **Etap II - „Grammar Master” („Mistrz gramatyki”)**

Podczas etapu II, który odbędzie się w lutym, sprawdzany będzie poziom znajomości struktur gramatycznych z zakresu języka angielskiego.

### • Etap III - „Ekspert ds. Wiedzy o Krajach Anglojęzycznych”

W maju uczniowie rywalizować będą ze sobą wykazując się wiedzą na temat państw anglojęzycznych (stolice, patroni, flagi, elementy geografii itp.).

- Po każdym etapie wyłoniona zostanie trójka zwycięzców, natomiast po ukończeniu ostatniego etapu w danym roku szkolnym zostanie również ogłoszona lista zwycięzców w klasyfikacji generalnej. Uczeń, który zdobędzie największą ilość punktów po ukończeniu wszystkich etapów otrzyma tytuł **„Master of English” („Mistrz Języka Angielskiego”)**.

Wynik każdego konkursu zależeć będzie od ilości zdobytych punktów. Zakłada się również, iż w poszczególnych przypadkach o wynikach decydować może również czas wykonania zadania.

Po zapoznaniu się z zagadnieniami, w celu promowania autonomii, zachęceni będą do samodzielnej pracy w domu w celu przygotowywania się do każdego etapu, jednakże mogą również skorzystać z dodatkowych zajęć języka angielskiego realizowanych na podstawie art. 42 Ustawy – Karta nauczyciela (kółek języka angielskiego, itp.). Podczas tych zajęć, w celu doskonalenia znajomości języka, wykorzystane będą gry edukacyjne dostępne w Internecie, gry na płytach CD-Rom oraz oprogramowanie do tablicy interaktywnej. Uczestnictwo w zajęciach dodatkowych nie stanowi jednak warunku uczestnictwa w konkursie. Do konkursu przystąpić może każdy uczeń kontynuujący naukę języka angielskiego na II etapie edukacyjnym.

Podczas selekcji gier językowych na każdym etapie brana będzie pod uwagę zgodność ich zawartości z treściami zawartymi w podstawie programowej oraz zatwierdzonymi programami nauczania.

#### Procedury:

1. Ogłoszenie terminu konkursu oraz podanie zagadnień.
2. Przygotowanie merytoryczne uczniów podczas zajęć dodatkowych oraz samodzielna praca uczniów w domu.
3. Przeprowadzenie poszczególnych etapów konkursu.
4. Ogłoszenie listy trojga zwycięzców (po zakończeniu każdego etapu).
5. Ogłoszenie listy trojga zwycięzców klasyfikacji generalnej (po zakończeniu ostatniego etapu w danym roku szkolnym).

-

#### 1. III. Cele innowacji:

- Kształtowanie autonomii uczniów w nauce języka obcego
- Uatrakcyjnienie sposobu nauczania i uczenia się języka angielskiego
- Poszerzenie wiedzy na temat krajów anglojęzycznych
- Poszerzenie zakresu słownictwa oraz struktur gramatycznych
- Ukazanie ciekawych sposobów uczenia się języka angielskiego np. przez granie w gry komputerowe
- Zwiększenie motywacji uczniów do nauki języka angielskiego
- Pokazanie uczniom jakie możliwości stwarza technologia informacyjno-komunikacyjna w

doskonaleniu znajomości oraz nauce języka obcego

- Doskonalenie umiejętności posługiwania się narzędziami technologii informacyjno-komunikacyjnej
- Rozwijanie umiejętności planowania własnej nauki

### 1. IV. Spodziewane efekty

Dzięki wprowadzeniu innowacji, uczeń:

- Sprawdzi i utrwali swoją znajomość słownictwa i gramatyki oraz wiedzę na temat krajów anglojęzycznych,
- Wzbogaci zasób słownictwa i poszerzy wiadomości z zakresu gramatyki oraz realioznastwa,
- Będzie bardziej zmotywowany do nauki języka,
- Nauczy się efektywnie wykorzystywać czas wolny do utrwalania i poszerzania wiedzy,
- Będzie cechował się większą autonomią w nauce języka,
- Nauczy się wykorzystywać Internet (zwłaszcza gry komputerowe) do rozwijania umiejętności językowych,
- Osiągnie lepsze wyniki w nauce języka obcego.

### 1. V. Zasady i sposoby ewaluacji:

- Ogłoszenie wyników osiągniętych przez uczniów na apelach szkolnych, stronie internetowej szkoły ([www.sp.noweskalmierzycze.pl](http://www.sp.noweskalmierzycze.pl) [3]), w gazetce szkolnej, w gazecie lokalnej.
- Laureaci otrzymają dyplomy i drobne upominki ufundowane przez Radę Rodziców.
- Informacje o wynikach przekazane będą Radzie Pedagogicznej oraz Rodzicom (na zebraniach, na szkolnej stronie internetowej, w gazecie lokalnej).
- Po zakończeniu ostatniego etapu w danym roku szkolnym uczestnicy wypełnią ankiety ewaluacyjne.
- Przeprowadzane będą rozmowy z uczestnikami dotyczącymi formy przeprowadzania konkursów, stopnia trudności testowanych treści itp.

#### Source URL:

<https://sp.noweskalmierzycze.pl/pl/news/innowacja-pedagogiczna-z-j%C4%99zyka-angielskiego>

#### Links:

- [1] <https://sp.noweskalmierzycze.pl/pl/news/innowacja-pedagogiczna-z-j%C4%99zyka-angielskiego>  
[2] <http://sp.noweskalmierzycze.pl/pl/news/podsumowanie-%E2%80%9Eplay-and-learn-graj-i-ucz-si%C4%99%E2%80%9D#overlay-context=pl/news/innowacja-pedagogiczna>  
[3] <http://www.sp.noweskalmierzycze.pl>