**„BĄDŹ TIK I UCZ SIĘ NIEMIECKIEGO W MIG”**

**INNOWACJA PEDAGOGICZNA**

**organizacyjno-metodyczna**

**Elżbieta Michałkiewicz**

**Temat innowacji:**

**„BĄDŹ TIK I UCZ SIĘ NIEMIECKIEGO W MIG”**

**Nauka języka niemieckiego na zajęciach świetlicowych**

**Katolicka Szkoła Podstawowa im. Św. Ojca Pio w Zamościu**

Elżbieta Michałkiewicz

**Temat:** Nauka języka niemieckiego z wykorzystaniem gier, aplikacji, platform edukacyjnych

**Przedmiot:** zajęcia świetlicowe

**Rodzaj innowacji:** organizacyjno-metodyczna

**Data wprowadzenia:** listopad 2019

**Data zakończenia:** kwiecień 2020

**Zakres innowacji:**

Adresatami innowacji są uczniowie klas III. Czas realizacji innowacji obejmuje 6 miesięcy z możliwością jej kontynuowania w następnym roku szkolnym.

Zajęcia innowacyjne odbywać się będą w ramach zajęć świetlicowych, jako element godziny lekcyjnej, raz w tygodniu.

Niniejsza innowacja ma na celu szerzenie idei nauki języków obcych z wykorzystaniem gier, aplikacji i platform edukacyjnych.
Ma ona zachęcać i motywować uczniów do nauki języków obcych.

**Motywacja wprowadzenia innowacji:**

Innowacja „*Bądż TIK i ucz się niemieckiego w mig”*” jest moją odpowiedzią na zmniejszenie liczby godzin na naukę drugiego języka obcego a także wyjście naprzeciw wymogom edukacyjnym zawartym w aktualnej podstawie programowej dla II etapu edukacyjnego.

Na podstawie wieloletnich obserwacji oraz przeprowadzonych diagnoz w pracy w szkole podstawowej zauważyłam, że uczniom najbardziej brakuje motywacji do nauki drugiego języka obcego. Dlatego też główną przyczyną opracowania innowacji z języka niemieckiego była potrzeba wprowadzenia nauki tego języka w jak najwcześniejszych klasach i to w formie zabawy tak, aby dzieci oswoiły się ze słownictwem i wymową.

**Opis innowacji:**

1. **Wstęp**

Innowacja o charakterze organizacyjno- metodycznym skierowana będzie w roku szkolnym 2019/2020 do uczniów klas III, uczestniczących w zajęciach świetlicowych. Innowacja realizowana będzie w ramach zajęć świetlicowych po jednej godzinie w tygodniu. Innowacja przeprowadzana będzie w ramach pensum tygodniowego nauczyciela, tym samym nie generuje ona dodatkowych kosztów ponoszonych przez szkołę.

**II. Założenia ogólne**

1. Innowacja skierowana jest do uczniów klas III
2. Główne założenia pracy na innowacyjnych zajęciach:

- wykorzystanie nowych technologii informacyjnych- tablica smart, gry, platformy i aplikacje edukacyjne

 - zapoznanie z kulturą innych narodów

 - motywowanie do nauki drugiego języka obcego

- osłuchanie się z językiem niemieckim

**III. Cele innowacji**

**Cel główny:** zapoznanie uczniów, poprzez zabawę z drugim językiem obcym, wykorzystując do tego nowoczesne technologie i gry edukacyjne.

**Cele szczegółowe:**

- swobodne posługiwanie się podstawowym słownictwem (uczeń wie, jak nazwać ulubione zajęcia, otaczające go osoby, miejsca, przedmioty, zwierzęta, itp. w języku niemieckim)

 - zachęcanie do nauki języka niemieckiego (uczeń doskonali sprawności początkowo słuchania i mówienia, później także czytania i pisania w języku niemieckim)

- ćwiczenie wymowy, śpiewanie piosenek w języku niemieckim

 - kształtowanie u uczniów postawy tolerancji, wiary w swoje możliwości, szacunku do innych

- nauka współpracy w grupie, stosowania zasad fair play podczas gier

- uczenie przez zabawę, a przy tym poznawanie innej kultury, tradycji

-doskonalenie umiejętności posługiwania się narzędziami TIK

**IV. Metody i formy**

Metody aktywizujące wykorzystujące u uczniów:

 1. zdolności wzrokowe:

- mapa myśli

-memory

- czytanie według 5 kroków

- Zahlen-Schlange (liczbowy wąż)

-Brettspiele- gry planszowe

2. zdolności słuchowców

-burza mózgów

- głuchy telefon

- piosenki, rymowanki

-filmy

3. kinestetyków

- Ballspiel (zabawy z piłką)

- Blinde Kuh (ciuciubabka)

- Ratespiel (zgadywanki)

- Brettspiel (gry planszowe)

- Pantomimespiel (kalambury)

- piosenki stwarzające dzieciom możliwość zabawy, ruchu, inscenizacji i prezentacji

treści za pomocą gestów i mimiki.

- gry i aplikacje edukacyjne np. Kahoot, Quizzlet, LernAps,

**V. Przewidywane osiągnięcia (korzyści wdrożenia innowacji)**

Uczniowie:

* Zdobywają wiedzę w sposób kreatywny, gdyż sami decydują o rodzaju stosowanych metod
* Wykorzystują możliwości, jakie dają nowe technologie
* Mają możliwość uczenia się języka obcego poprzez zabawę
* Uczą się, ze nauka języka obcego może być tez przyjemna

Nauczyciel:

* Wykorzystuje nowe technologie informacyjne
* Jest innowatorem. Projektuje i wprowadza w życie nowe, lepsze rozwiązania. Doskonali swój warsztat pracy.

**VI. Tematyka zajęć**

Zagadnienia zostały opracowane w oparciu o podstawę programową kształcenia ogólnego dla II etapu edukacyjnego. Przewidziano realizację *ok. 30 bloków tematycznych:*

- ja oraz inne osoby wokół mnie – moi koledzy z klasy i przyjaciele (cechy, wygląd,

liczby, zainteresowania, hobby),

- moja rodzina,

- szkoła (moja klasa, nazwy przyborów szkolnych, nazwy przedmiotów w klasie,

czynności wykonywane w szkole),

- miejsce, w którym mieszkam (miejscowość, adres, dom, przedmioty w domu, mój

pokój, kolory, zabawki, gry),

- sytuacje z życia codziennego w domu (potrawy i napoje, sklep i zakupy, ubrania,

codzienne czynności, obowiązki),

- sytuacje na placu zabaw (gry i zabawy, umiejętności),

- środki transportu,

- środowisko naturalne (rośliny, zwierzęta domowe i w zoo),

- czas (pory dnia, pory roku, miesiące, dni tygodnia, godziny),

- natura i jej piękno,

- uczucia i upodobania,

- wybrane uroczystości, tradycje i święta (urodziny, Mikołajki, Boże Narodzenie,

Wielkanoc, karnawał),

**VII. Ewaluacja**

W celu uzyskania informacji zwrotnej nauczyciel przeprowadzi:

 - ankietę dotyczącą realizacji zamierzonych celów

 - rozmowy indywidualne i grupowe z uczniami,

 - rozmowy z rodzicami.

Szczegółowa analiza wyników ankiety oraz przeprowadzonych rozmów pozwoli ocenić stopień realizacji zamierzonych celów. Działania te pomogą wyciągnąć wnioski, zaplanować pracę i ewentualnie zmodyfikować metody pracy. Podjęta zostanie także decyzja o ewentualnej kontynuacji innowacji w tej grupie.

Wszystkie wyniki i uwagi zostaną opracowane w sprawozdaniu oraz udostępnione dyrektorowi szkoły.

**VIII. Spodziewane efekty**

Wpływ na uczniów:

w wyniku realizacji innowacji zakłada się, że uczniowie kończący pierwszy etap edukacyjny w zakresie nauki języka niemieckiego powinni cechować się następującymi umiejętnościami i wiedzą:

- mieć świadomość istnienia różnych kultur, języków i narodowości,

- rozumieć i potrafić sformułować prostą wypowiedź umożliwiającą nawiązanie

 kontaktu, udzielenie i zdobywanie informacji, wyrażenie w prosty sposób opinii, uczuć i życzeń przy wykorzystaniu znanych struktur, gestów i mimiki,

- potrafić zastosować różne umiejętności językowe w praktyce: śpiewać piosenki,

recytować poznane wierszyki i rymowanki,

- potrafić pracować indywidualnie, w parach, w grupie rówieśniczej,

- znać i stosować odpowiednie do wieku techniki samodzielnego uczenia się,

Wpływ na pracę szkoły:

- Podnoszenie jakości pracy szkoły poprzez wprowadzenie dodatkowych zajęć dla uczniów

- Rozwój kompetencji językowych uczniów

- Indywidualizacja nauczania – podnoszenie wyników edukacyjnych uczniów

- Promocja szkoły w środowisku lokalnym i ogólnopolskim

**IX. Podsumowanie**

Niniejsza innowacja ma na celu zaprezentowanie korzyści płynących z wprowadzenia dodatkowych zajęć z języka niemieckiego w ramach godzin świetlicowych z wykorzystaniem nowych technologii oraz metod aktywizujących.

**Bibliografia:**

<https://www.nowaera.pl/niemiecki/blog/innowacja-pedagogiczna-w-szkole>

<https://www.nowaera.pl/angielski/blog/spotkanie-9-powakacyjnie>

<https://www.portaloswiatowy.pl/analizy-i-interpretacje/jak-prowadzic-dzialalnosc-innowacyjna-od-wrzesnia-2017-14269.html>

<https://www.wszpwn.com.pl/pl/salon-metodyczny/aktywizujace-metody-pracy.html>