**SZKOŁA PODSTAWOWA NR 6 im. ZDOBYWCÓW WAŁU POMORSKIEGO**

**W SZCZECINKU**

**INNOWACJA PEDAGOGICZNA**

**Z ZAKRESU EDUKACJI JĘZYKOWEJ**

**W RAMACH PROJEKTU ERAZMUS +**

**„SCAN AND HAVE FUN” (skanowanie jako forma zabawy nauki języka angielskiego)**

**Osoby wdrażające innowację:**

mgr Magdalena Kraszczyńska – Budnicka

mgr Oksana Myc - Łęczycka

mgr Emilia Komicz

**Czas trwania innowacji i godziny przeznaczone na jej realizację:** wrzesień 2024 r.- czerwiec 2025 r.

**Grupa objęta innowacją** : klasy 6

**Rodzaj innowacji :** Innowacja przedmiotowo - metodyczna w zakresie nauczania języka angielskiego

**Koszty innowacji i źródła finansowe:** zasoby własne

**Miejsce realizacji:** Szkoła Podstawowa nr 6 im. Zdobywców Wału Pomorskiego w Szczecinku

**Wstęp**

Zadaniem nadrzędnym nauczyciela jest promowanie języka angielskiego wśród dzieci oraz uczynienie z nauki procesu przyjemnego, a przede wszystkim efektywnego. Aby osiągnąć ten cel, należy uatrakcyjnić proces uczenia się. Inspiracją innowacji stał się tygodniowy kurs języka angielskiego „ Game Based Learning” w Splicie, w ramach projektu „Europa na dobry start”. W ramach realizacji programu innowacyjnego na wielu zajęciach stosowany będzie TIK – aplikacja plickers.com. W trakcie prowadzonych zajęć uczniowie będą rozwijali zintegrowane umiejętności językowe takie jak: znajomość środków i funkcji językowych, odbioru tekstów pisanych, słuchanych. Zajęcia będą prowadzone z wykorzystaniem komputera, tablicy multimedialnej oraz internetu.

**Charakterystyka grupy objętej innowacją**

Innowacja została stworzona w związku z ogromnym znaczeniem języka angielskiego w procesie komunikacji na całym świecie, ale także ze względu na wymogi podstawy programowej oraz założenia planu pracy szkoły. Uczniowie klas 6 za trzy lata przystąpią do egzaminu ósmoklasisty. Innowacja zostanie wprowadzona w celu ułatwienia i uatrakcyjnienia procesu nauczania oraz przełamania bariery w swobodnym komunikowaniu się w języku angielskim. Dzięki wdrażaniu innowacji uczniowie poprzez zabawę, w przyjaznej atmosferze, łatwiej przyswoją wiedzę, a proces edukacji stanie się łatwiejszy.

Innowacja zostanie wprowadzona dla wszystkich uczniów klas 6 w Szkole Podstawowej nr 6 im. Zdobywców Wału Pomorskiego w Szczecinku w roku szkolnym 2024/2025.

**Cele ogólne innowacji**

Głównym celem innowacji jest zmotywowanie uczniów do nauki języka angielskiego poprzez wykorzystanie technologii informacyjno – komunikacyjnej oraz ukazanie im ciekawych sposobów nauki języka obcego. Podczas realizacji w/w innowacji uczniowie rozwijać będą zarówno swoje zdolności językowe jak i zainteresowania dzięki atrakcyjnym metodom pracy oraz technikom i narzędziom multimedialnym. Uczniowie realizować będą podstawę programową przewidzianą dla klasy 6. Do standardowego toku zajęć dołączone zostaną formy pracy, które sprawią, że nauka słownictwa, gramatyki będzie przyjemniejsza i bardziej skuteczna.

**Cele szczegółowe:**

-zapoznanie uczniów z możliwościami jakie dają wybrane narzędzia TIK;

- podnoszenie motywacji do nauki języka angielskiego;

- wykorzystanie aktywizujących metod nauczania;

- wzbogacenie zasobu słownictwa;

* kształtowanie umiejętności rozumienia słownictwa, struktur gramatycznych zawartych w podstawie programowej do języka angielskiego dla szkoły podstawowej;
* wykorzystanie generatorów kodów QR oraz aplikacji plickers.com do nauki i utrwalania słownictwa oraz struktur gramatycznych;
* nauczanie w przyjaznej atmosferze;
* podniesienie jakości pracy szkoły.

**Przebieg innowacji:**

W ramach innowacji podczas lekcji, kartkówek, testów oraz sond ewaluacyjnych uczniowie w celu udzielenia odpowiedzi będą posługiwać się kodami. Korzystając z aplikacji plickers.com będziemy utrwalać poznany podczas lekcji materiał, przeprowadzać kartkówki, testy oraz uczyć słownictwa i gramatyki. Do wykorzystania tej aplikacji wystarczy smartfon lub tablet z dostępem do Internetu dla nauczyciela oraz wydrukowane kody kreskowe dla uczniów. Zadania dla ucznia, pytania i odpowiedzi zostaną wcześniej przygotowane oraz wyświetlone na tablicy interaktywnej, będziemy również korzystać z przygotowanych przez siebie testów, podręczników oraz czytać pytania z kartki. Każdemu uczniowi w danej klasie zostanie przypisany konkretny numer karty z kodem. Karty z kodem będą odpowiadały nr ucznia z dziennika. Po zadanym pytaniu uczniowie będą podnosić dwie karty z kodami do góry a nauczyciel za pomocą aplikacji zeskanuje, zarejestruje i natychmiast otrzyma odpowiedzi. Uczniowie na bieżąco mogą śledzić jak im poszedł test czy zadanie. Za pomocą aplikacji przeprowadzane będą również ankiety z sugestiami odpowiedzi. W ten sposób będziemy pytać swoich uczniów o ich preferencje czy robić klasową ankietę, która będzie wstępem do większego wspólnego projektu. Aplikacja plickers umożliwia stworzenie trzech rodzajów pytań: testowego z odpowiedziami A,B,C i D; pytania typu True/False oraz pytania ankietowego. Dzięki stosowaniu różnych możliwości aplikacji wzrośnie u uczniów umiejętność posługiwania się językiem obcym. Uczniowie nabiorą wiary w siebie i zmotywują do osiągania lepszych wyników.

**Planowane efekty:**

-nauka oraz udzielanie odpowiedzi za pomocą kodów zwiększy motywację do nauki oraz rozwinie zainteresowania, wyobraźnię, uwagę i pamięć ucznia;

- przekształcenie samych zajęć w formę zabawy, gry lub jej wykorzystanie jako środka dydaktycznego znacząco poprawi naukę i zapamiętywanie;

- wzbogacenie oferty edukacyjnej szkoły;

- większe zainteresowanie i zaangażowanie uczniów podczas lekcji;

- ułatwienie powtarzania wiedzy i umiejętności zdobytych na poprzednich lekcjach;

- rozwijanie umiejętności cyfrowych uczniów.

**Ewaluacja innowacji pedagogicznej:**

1. Po zakończeniu zadań zostanie przeprowadzona ewaluacja, czyli działania zmierzające do stwierdzenia w jakim stopniu założone w innowacji cele edukacyjne zostały osiągnięte, czy proponowane metody i formy pracy były skuteczne i odpowiednio dobrane.
2. Ewaluacja będzie prowadzona w ciągu całego cyklu realizacji innowacji na podstawie obserwacji bieżącej pracy z uczniem oraz jego wyników z kartkówek i sprawdzianów szkolnych.
3. Efekty naszej pracy będziemy analizować również w oparciu o:

- rozmowy z rodzicami

- badanie poziomu zadowolenia uczniów

 Informacje wraz z dokumentacją fotograficzną z przeprowadzonych działań będą umieszczane na stronie internetowej szkoły.

Opracowały:

mgr Magdalenia Kraszczyńska – Budnicka

mgr Oksana Myc – Łęczycka

mgr Emilia Komicz