**INNOWACJA PEDAGOGICZNA          Z JĘZYKA ANGIELSKIEGO                 ORAZ INFORMATYKI**

**„KLUCZ DO SUKCESU”**

**mgr Joanna Juda, mgr Klaudia Pękała, mgr Gabriela Salamon**

**SZKOŁA PODSTAWOWA NR 4**

**IM. TADEUSZA KOŚCIUSZKI**

**CZERWIONKA-LESZCZYNY**

**2020**

**Rodzaj innowacji:** metodyczna

**Adresaci:** uczniowie klasy I

**Autor innowacji:** mgr Joanna Juda, mgr Klaudia Pękała, mgr Gabriela Salamon

**Miejsce realizacji:** Szkoła Podstawowa nr 4 w Czerwionce - Leszczynach

**Czas trwania:** wrzesień 2020 – czerwiec 2021

**SPIS TREŚCI**

**I.**      **Wstęp**

**II.**   **Cele ogólne innowacji**

**III.**           **Cele szczegółowe innowacji**

**IV.            Treści innowacji**

**1. Rozbudzanie zainteresowania językiem angielskim**

**2. Zainteresowanie uczniów współpracą z uczniami innych krajów europejskich poprzez rozwijanie różnych umiejętności**

**3. Zainteresowanie uczniów wykorzystywaniem nowoczesnych technologii w nauce**

**4. Wprowadzenie elementów kodowania**

**V.**             **Metody  pracy**

**VI.             Formy pracy**

**VII.**        **Osiągnięcia uczniów**

**VIII.**          **Ewaluacja**

**I.**                  **WSTĘP**

                Nastał kolejny rok  XXI wieku… wieku, w którym to coraz częściej podróżujemy za granicę, a w życiu codziennym korzystamy z przeróżnych technologicznych osiągnięć. Sprawność połączenia obsługi komputera z nauką języka angielskiego, czy z nauką w ogólnym rozumieniu, jest w dzisiejszym świecie kluczową umiejętnością.

Obserwując otaczającą nas rzeczywistość postanowiłyśmy przygotowywać dzieci, już od najmłodszych lat, do życia w tych niezwykłych czasach. Uczniowie klas pierwszych w roku szkolnym 2020/21 będą mogli uczestniczyć w dodatkowych zajęciach z języka angielskiego i edukacji informatycznej w ramach innowacji pedagogicznej „ Klucz do sukcesu”. Dzieci dzięki tym zajęciom pogłębią umiejętność komunikowania się w języku angielskim, a także nauczą się programowania – a wszystko to w naszej nowej sali projektów (wyposażonej w nowoczesne urządzenia IT, m.in. dywan interaktywny, tablety, roboty, klocki Lego WeDo, kamerki). W ramach projektu będziemy współpracować ze szkołą w Grecji po to, by pierwszoklasiści na bieżąco wykorzystywali nabyte umiejętności do porozumiewania się z koleżankami i kolegami ze szkoły partnerskiej – taka wirtualna podróż za granicę Polski.

**II.       CELE  OGÓLNE PROGRAMU**

1. Rozbudzanie zainteresowania językiem angielskim

2. Rozbudzanie potrzeby kontaktu z językiem obcym

3. Rozwijanie umiejętności komunikacyjnych

4. Kształcenie umiejętności współpracy z innymi-praca w grupie

5.        Uzmysłowienie istoty korelacji przedmiotowej

6.        Rozbudzanie zainteresowania kulturą innych krajów europejskich

7.        Motywowanie uczniów do nauki języka obcego

8.       Rozwijanie w uczniach tolerancji, otwartości, ciekawości wobec

innych kultur

9. Współpraca, wymienianie się pomysłami i doświadczeniami, wykorzystanie  możliwości technologii do komunikowania się

10. Rozbudzanie i pogłębianie motywacji uczniów do aktywnej i samodzielnej nauki przy wykorzystaniu nowoczesnej technologii

11. Wprowadzanie dzieci w cyfrowy świat, świadome, czynne i twórcze korzystanie z nowoczesnych technologii

12. Kształtowanie umiejętności wyszukiwania, gromadzenia, porządkowania i wykorzystywania informacji z różnych źródeł

13. Stworzenie uczniom możliwości odniesienia sukcesu (m.in. poprzez samodzielne stworzenie działającego programu, gry, aplikacji)

14. Uświadomienie uczniom jakie korzyści i możliwości daje nam znajomość języka programowania

**III.**           **CELE SZCZEGÓŁOWE PROGRAMU**

1.    Nawiązanie współpracy ze szkołą grecką

2.   Umożliwienie uczniom  komunikowania się w języku obcym z  uczniami  szkoły partnerskiej  za pomocą różnorodnych narzędzi

3.  Nagrywanie krótkich filmików i piosenek

4.  Rozwijanie umiejętności plastycznych

5.   Wdrożenie uczniów do zdrowej rywalizacji poprzez gry i zabawy z wykorzystaniem TIK

6.  Kształtowanie kreatywności i umiejętności twórczego myślenia, rozwiązywania problemów

7. Wykorzystanie narzędzi TIK ułatwiających naukę języka angielskiego

8. Podejmowania twórczych działań z wykorzystaniem technologii informacyjno – komunikacyjnej

9. Nabycie umiejętności właściwego dobierania narzędzi TIK do wykonywanych zadań

10. Wzmacnianie u dzieci poczucia współodpowiedzialności za realizację poszczególnych działań

11. Nauka kodowania w wybranych aplikacjach, wdrożenie do pracy w nowym środowisku, konstruowanie prostych skryptów, tworzenie animacji (Scratch Junior)

**IV.**           **TREŚCI PROGRAMU**

**1.**     **ROZBUDZANIE ZAINTERESOWANIA JĘZYKIEM ANGIELSKIM**

a.      Wykonanie prac i prezentacji w języku angielskim

b.     Komunikowanie się z uczniami szkoły greckiej za pomocą języka angielskiego

c.      Współtworzenie strony internetowej wspólnie z partnerami projektu

d.     Poznawanie informacji o  krajach partnerskich

e.       Wykorzystywanie multimediów w nauczaniu języka angielskiego

**2.**     **ZAINTERESOWANIE UCZNIÓW WSPÓŁPRACĄ Z UCZNIAMI Z INNYCH KRAJÓW EUROPEJSKICH  POPRZEZ ROZWIJANIE RÓŻNYCH UMIEJĘTNOŚCI**

a.     Wykorzystywanie umiejętności muzycznych do nagrywania piosenek w     
   języku angielskim

b.      Wykorzystywanie technologii informacyjnej do współpracy ze szkołą grecką

c.     Wykorzystywanie umiejętności plastycznych w różnych projektach

  d.      Poznanie informacji na temat kultury greckiej oraz usystematyzowanie      
        wiedzy na temat kultury swojego kraju, dzieląc się nią z krajem partnerskim

**3.** **ZAINTERESOWANIE UCZNIÓW WYKORZYSTANIEM NOWOCZESNYCH TECHNOLOGII W NAUCE**

1. Zapoznanie z wybranym programem komputerowym, narzędziem, aplikacją, stroną internetową

b. Korzystanie z wybranych programów czy aplikacji, zastosowanie wiedzy w praktyce

c. Prezentacja wyników pracy uczniów, opublikowanie wybranych materiałów na stronie internetowej szkoły lub wirtualnej tablicy

d. Uwrażliwianie dzieci na bezpieczne korzystanie z Internetu.

**4.**     **WPROWADZENIE ELEMENTÓW KODOWANIA**

a. Środowisko pracy i podstawowe polecenia w aplikacji Scratch Junior i innych

b. Animowanie postaci, tworzenie skryptów

c. Projektowanie prostej gry, kodowanie i testowanie gry

**V.**               **METODY  PRACY**

1.     Wykorzystywanie nowoczesnych technologii w nauczaniu języka obcego

2.     Wykonywanie prac projektowych

3.     Prezentacje uczniów

4.     Stosowanie burzy mózgów

5. Techniki dramowe ( dialogi, scenki dramowe, mini inscenizacje)

6. Gry i zabawy dydaktyczne

**VI.**           **FORMY PRACY**

1.    Zbiorowa

2. Grupowa

3.     Indywidualna

**VII.**        **OSIĄGNIĘCIA UCZNIÓW**

Uczniowie:

1.     Mają rozwinięte  zainteresowania związane z kulturą innych krajów, rozumieją ją i szanują

2.     Dostrzegają jak ważna jest znajomość języka obcego w dzisiejszym świecie

3.    Próbują komunikować   się z uczniami z innych krajów za pomocą języka angielskiego

4.   Nabywają wiedzy  i umiejętności związanych z nowoczesnymi technologiami

5.   Poznają podstawy kodowania

6. Eksperymentują, szukają różnych rozwiązań stawianych im problemów

7. Bezpiecznie, świadomie, czynnie i twórczo korzystają z nowoczesnych technologii

   8.   Potrafią wykorzystać nowoczesne technologie do współpracy ze szkołą grecką

**VIII.**           **EWALUACJA**

1.     Obserwacja uczniów podczas zajęć

2.     Rozmowy z uczniami i ich rodzicami

3. Analiza wytworów ucznia przygotowanych podczas zajęć (prezentacja prac na stronie internetowej szkoły lub wirtualnej tablicy)

**KARTA  INFORMACYJNA  INNOWACJI  PEDAGOGICZNEJ WDROŻONEJ              W SZKOLE PODSTAWOWEJ NR 4 W CZERWIONCE-LESZCZYNACH                               W ROKU SZKOLNYM 2020/2021**

***Podstawa prawna:***

U[stawa z 14 grudnia 2016 r. – Prawo oświatowe (tekst jedn. Dz.U. z 2019 r. poz. 1148 ze zm.) – art. 1 pkt 18](https://www.portaloswiatowy.pl/organizacja-pracy/ustawa-z-dnia-14-grudnia-2016-r.-prawo-oswiatowe-tekst-jedn.-dz.u.-z-2019-r.-poz.-1148-13734.html#c_0_k_0_t_0_d_0_r_1_o_0_a_1_u_0_p_18_l_0_i_0), [art. 55 ust. 1 pkt 4](https://www.portaloswiatowy.pl/organizacja-pracy/ustawa-z-dnia-14-grudnia-2016-r.-prawo-oswiatowe-tekst-jedn.-dz.u.-z-2019-r.-poz.-1148-13734.html#c_0_k_0_t_0_d_0_r_3_o_0_a_55_u_1_p_4_l_0_i_0), [art. 68 ust. 1 pkt 9](https://www.portaloswiatowy.pl/organizacja-pracy/ustawa-z-dnia-14-grudnia-2016-r.-prawo-oswiatowe-tekst-jedn.-dz.u.-z-2019-r.-poz.-1148-13734.html#c_0_k_0_t_0_d_0_r_3_o_0_a_68_u_1_p_9_l_0_i_0), [art. 86 ust. 1.](https://www.portaloswiatowy.pl/organizacja-pracy/ustawa-z-dnia-14-grudnia-2016-r.-prawo-oswiatowe-tekst-jedn.-dz.u.-z-2019-r.-poz.-1148-13734.html#c_0_k_0_t_0_d_0_r_4_o_0_a_86_u_1_p_0_l_0_i_0)

|  |  |
| --- | --- |
| **Nazwa i adres szkoły/placówki**  **Telefon/fax, Gmina** | Szkoła Podstawowa nr 4 im. Tadeusza Kościuszki w Czerwionce - Leszczynach/ Ul. Furgoła 71, 44-230 Czerwionka - Leszczyny / tel: 324312 926 / gmina Czerwionka - Leszczyny |
| **Nazwisko i imię dyrektora szkoły/placówki** | mgr Iwona Szmelich |
| **Nazwa innowacji** | “Klucz do sukcesu” |
| **Typ innowacji** | Programowa         Metodyczna          Organizacyjna |
| **Rodzaj innowacji**  *(wskazać czy innowacja jest wprowadzana po raz pierwszy czy kontynuowana\*)* | innowacja wprowadzona po raz pierwszy |
| **Autor/Autorzy innowacji**  *(wymienić imiona i nazwiska)* | mgr Joanna Juda/ mgr Klaudia Pękała, mgr Gabriela Salamon |
| **Pisemna zgoda autora lub zespołu autorskiego na prowadzenie innowacji w szkole/placówce**  *(załączyć do dokumentacji)* | załącznik 1 |
| **Nauczyciele, którzy będą uczestniczyć**  **w innowacji**  *(wymienić imiona i nazwiska nauczycieli)* | mgr Joanna Juda  mgr Gabriela Salamon |
| **Zgody nauczycieli, którzy będą uczestniczyć**  **w innowacji**  *(wskazać czy załączono)* | załącznik 2 |
| **Odbiorcy innowacji**  *(wskazać poziom edukacyjny, klasę/klasy oraz rodzaj zajęć edukacyjnych)* | klasa 1 szkoły podstawowej |
| **Przewidywany termin realizacji innowacji**  *(podać termin rozpoczęcia i zakończenia innowacji)* | wrzesień 2020 - czerwiec 2021 |
| **Opis innowacji** (na czym polegać) | Innowacja będzie polegać na wprowadzeniu w klasie  pierwszej elementów kodowania, stosowania różnorodnych narzędzi TIK podczas zajęć językowych oraz na ich wykorzystaniu podczas współpracy ze szkołą grecką.  Będzie realizowana w ramach kółka z języka angielskiego i edukacji informatycznej. |
| **Na czym polega nowatorstwo** | Współpraca z innymi szkołami europejskimi jest w naszej szkole praktykowana od 13 lat, jednak po raz pierwszy chcemy wdrożyć ją wśród najmłodszych uczniów. Innowacja duży nacisk kładzie  na  wykorzystanie w praktyce nowoczesnych technologii, w tym programowania, w komunikowaniu się w języku angielskim. Uczniowie będą  zdobywać nowe umiejętności współpracując z dziećmi ze szkoły greckiej. |
| **Przewidywane efekty** (korzyści dla uczniów / szkoły), | Korzyści dla uczniów:  1.     Mają rozwinięte  zainteresowania związane z kulturą innych krajów, rozumieją ją i szanują  2.     Dostrzegają jak ważna jest znajomość języka obcego w dzisiejszym świecie  3.    Próbują komunikować   się z uczniami z innych krajów za pomocą języka angielskiego  4. Nabywają wiedzy  i umiejętności związanych z nowoczesnymi technologiami  5.  Poznają podstawy kodowania  6. Eksperymentują, szukają różnych rozwiązań stawianych im problemów  7. Bezpiecznie, świadomie, czynnie i twórczo korzystają z nowoczesnych technologii  8.  Potrafią wykorzystać nowoczesne technologie do współpracy ze szkołą grecką  Korzyści dla szkoły:   1. Poszerzona oferta edukacyjna szkoły 2. Prestiż dla szkoły 3. Współpraca nauczycieli różnych przedmiotów 4. Budowanie pozytywnego wizerunku szkoły wśród dzieci i rodziców jako placówki dbającej o wszechstronny rozwój swoich wychowanków |
| **Zgoda organu prowadzącego szkołę/placówkę** *(w przypadku, gdy innowacja wymaga przyznania szkole dodatkowych środków budżetowych na finansowanie planowanych działań)* | *---* |
| **Opiniodawcy innowacji**  *(rada szkoły, a w przypadku braku rady szkoły, zgodnie z ustawa o systemie oświaty, rada pedagogiczna  – wskazać czy załączono opinię),* | załącznik 3 |
| **Uchwała  rady pedagogicznej**  *(podać numer, datę i treść uchwały)* | Innowacja pedagogiczna “Klucz do sukcesu”  - komunikowanie się w języku angielskim , programowanie, porozumiewanie się ze szkołą partnerską” . Realizacja od września 2020. Uchwała rady pedagogicznej nr 4/2020 z dnia 8 czerwca 2020 r.. |
| Zasady i sposób ewaluacji innowacji | 1.     Obserwacja uczniów podczas zajęć  2.     Rozmowy z uczniami i ich rodzicami  3. Analiza wytworów ucznia przygotowanych podczas zajęć (prezentacja prac na stronie internetowej szkoły lub wirtualnej tablicy) |

    Po zrealizowaniu innowacji należy złożyć do dyrektora krótkie sprawozdanie z innowacji, obrazujące w szczególności uzyskane efekty.

Przed ponownym wdrożeniem innowacji wskazana jest ewaluacja poprzedniej edycji w celu wykazania zasadności jej kontynuacji.