

INNOWACJA PEDAGOGICZNA

Imię i nazwisko autora:

Katarzyna Matraszek-Mirośław

Temat innowacji:

***UCZEŃ JAKO AKTYWNY TWÓRCA MATERIAŁÓW
DYDAKTYCZNYCH***

Nazwa szkoły: Szkoła Podstawowa nr 2 im. K.K. Baczyńskiego w Puławach

Autor: Katarzyna Matraszek-Mirosław

Temat: Uczeń jako aktywny twórca materiałów dydaktycznych

Przedmiot: język angielski

Zakres innowacji:

Adresatami innowacji są uczniowie klasy IV B Czas realizacji innowacji obejmuje rok szkolny 2020/2021 z możliwością jej kontynuowania w następnym roku szkolnym.

Zajęcia innowacyjne odbywać się będą w ramach lekcji języka angielskiego.

Niniejsza innowacja ma na celu szerzenie idei poczucia sprawstwa uczniów w procesie edukacyjnym poprzez samodzielne tworzenie materiałów dydaktycznych, w tradycyjny sposób – np. tworzenie zadań do uzupełniania, lub z wykorzystaniem nowoczesnych technologii – tworzenie zadań w internetowych aplikacjach edukacyjnych. Ma ona zachęcać i motywować uczniów do aktywnego włączenia się w proces tworzenia lekcji, a nawet testów.

Motywacja wprowadzenia innowacji:

Innowacja „Uczeń jako aktywny twórca materiałów dydaktycznych” jest moją odpowiedzią na często występujące bierne uczestnictwo uczniów w lekcjach.

Na podstawie wieloletnich obserwacji oraz przeprowadzonych diagnoz w pracy w szkole podstawowej zauważyłam, że uczniowie nie są aktywnymi uczestnikami procesu uczenia się. My – nauczyciele najczęściej podajemy naszym uczniom gotowe tradycyjne zadania, których rozwiązanie wymaga jedynie płytkiego przetwarzania informacji, co nie wspiera długotrwałego zapamiętywania.

Uczniowie powinni być stroną aktywną. Efektywna nauka możliwa jest tylko wtedy, gdy mózg uczącej się osoby wykona określoną pracę i samodzielnie rozwiąże problemy, które wychodzą poza granice tego, co uczeń już umie.

Dlatego też, chciałabym aby uczniowie aktywnie włączyli się w tworzenie ćwiczeń, zadań i pomocy dydaktycznych. Innowację tę będzie charakteryzowała spora dowolność środków. Uczniowie będą mogli według swojego uznania wybrać rodzaj zadania, wybrać materiały do tworzenia pomocy dydaktycznych. Zadania będą mogły mieć formę tradycyjnych kart pracy, jak również gier, czy zadań w aplikacjach internetowych.

Uczniowie będą proszeni o przygotowanie zadań na powtórzenie po każdym dziale. Aby zwiększyć poczucie sprawstwa uczniów, jak również zmaksymalizować ich poczucie wpływu na proces dydaktyczny, nauczyciel będzie wykorzystywał wybrane zadania stworzone przez uczniów podczas sprawdzianów. Uczeń, który rozpozna swoje zadanie na pewno poczuje się dowartościowany i zauważy sens własnej pracy, a ponadto zapewne rozwiąże zadanie poprawnie.