

PRZYKŁAD DOBREJ PRAKTYKI W EDUKACJI
do opublikowania na stronie internetowej Kuratorium Oświaty w Kielcach

Pełna nazwa szkoły/placówki, w której realizowane jest działanie		Publiczna Szkoła Podstawowa w Ujeździe		
Imię i nazwisko dyrektora szkoły/placówki		mgr Marcin Urbański		
Adres	Ujazd 9 27 – 570 Iwaniska	Strona internetowa pspujazd.edupage.org	tel.:158601209 e-mail: pspujazd@onet.pl	
Imię i nazwisko, stanowisko osoby odpowiedzialnej za wartość merytoryczną publikacji		mgr Anna Gołyska		
Zakres działania: (proszę zaznaczyć „x” właściwe pole)	Edukacja, dydaktyka	x	Zajęcia pozalekcyjne	x
	Wychowanie, opieka i profilaktyka		Pomoc psychologiczno-pedagogiczna	
	Zajęcia wspomagające rozwój ucznia	x	Kształcenie zawodowe	
	Organizacja i zarządzanie	x	Funkcjonowanie szkoły w środowisku	x
	Działania innowacyjne	x	Wyrównywanie szans edukacyjnych	
	Nauczanie zdalne		Warunki i sposoby oceniania	
	Inne obszary (określić jakie)			
Temat działania: „PRZES GRY I ZABAWY JĘZYK ANGIELSKI ZNAMY”				
Czas/okres realizacji zadania: wrzesień 2022 r. – marzec 2023 r.				
Cele działania:				
- rozwijanie zainteresowań i pasji językowych, - podnoszenie kompetencji językowych, - rozwijanie sprawności komunikacyjnych, - rozwijanie wszechstronnych umiejętności uczniów, wyobraźni, kreatywności i aktywności fizycznej, - stosowanie innowacyjnych i atrakcyjnych metod nauczania, - uatrakcyjnianie sposobu uczenia się – nauka przez zabawę, - wdrażanie do samodzielności w uczeniu się, - skuteczne motywowanie do nauki języków obcych.				

Opis działania:

Współczesne czasy wymagają znajomości języków obcych i pokazują ich coraz większą rolę w życiu jako podstawę wykształcenia i możliwości komunikowania się w kraju i za granicą. Znajomość języka obcego jest niejednokrotnie ważnym elementem w zdobyciu pracy. Dlatego motywowanie uczniów do efektywnej nauki języka obcego stanowi w obecnych czasach priorytet. Aktywizujące i ciekawe metody angażują do skutecznego przyswajania kompetencji językowych. Mając na uwadze rozwój zainteresowań językowych, jak również zachęcanie uczniów do pogłębiania wiedzy z zakresu języka angielskiego w szkole realizowany był projekt: „Przez gry i zabawy język angielski znamy”, w ramach którego uczniowie brali udział w różnorodnych aktywnościach polegających na zabawie.

Na lekcjach języka angielskiego, zajęciach pozalekcyjnych, zajęciach zorganizowanych podczas ferii zimowych, a także w ramach Europejskiego Tygodnia Sportu wykorzystywane były gry planszowe, dydaktyczne, zabawy ruchowe, gry przy użyciu mat edukacyjnych, gry – quizy wiedzy, czy też puzzle tematyczne.

Uczniowie grali w różnorodne gry planszowe wymagające znajomości słownictwa tematycznego, struktur gramatycznych, wymowy. Taka forma aktywności w łatwy sposób pomagała ośwoić się z językiem obcym oraz szybko i spontanicznie zapamiętać słownictwo.

Dzieci przyswajały nowe słowa i wyrażenia poprzez udział w zabawach wymagających użycia gestów, wykonywania komend i poleceń oraz polegających na reagowaniu całym ciałem. Działania oparte na metodzie Total Physical Response, czyli reagowaniu ruchem na proste instrukcje, ilustrowaniu czynności ruchem, wskazywaniu ilustracji i przedmiotów, opowieści ruchowych były szczególnie lubiane przez uczniów.

Na lekcjach wykorzystywane były gry dydaktyczne, między innymi obrazkowe karty konwersacyjne ćwiczące sprawności mówienia, służące do układania zdań, opowiadań i historyjek, jak również treningu zapamiętywania słownictwa przydatnego w życiu codziennym. Podczas zajęć stosowano także gry do nauki i utrwalania czasów gramatycznych oraz rozgrywek polegających na poszukiwaniu wspólnych elementów np. słówek i obrazków, czy tłumaczeniu powszechnie używanych słów. Tego rodzaju formy pracy okazały się bardzo atrakcyjne i wciągnęły w naukę angielskiego nawet tych zniechęconych.

Różnorodne gry językowe oraz zabawy przy użyciu mat edukacyjnych wymagały aktywności fizycznej, a także znajomości słownictwa i struktur obcojęzycznych. Uczniowie chętnie wykonywali ćwiczenia fizyczne uczestnicząc w ulubionych grach i zabawach ruchowych polegających na reagowaniu całym ciałem. Poprzez liczne aktywności dynamiczne mogli spożytkować energię utrwalając jednocześnie słowa i zwroty w języku angielskim. Ciekawe zabawy plenerowe wymagające ruchu i rozwijające motorykę zachęcały do wykonywania komend, poleceń, gestów. Ważnym elementem gier były atrakcyjne maty edukacyjne.

Gry – quizy wiedzy polegały na rozwiązywaniu różnego rodzaju quizów językowych rozwijających słownictwo i znajomość wiedzy o krajach anglojęzycznych.

Tematyczne puzzle edukacyjne rozwijały znajomość słownictwa już od najmłodszych lat z różnych kategorii, pozwalały efektywnie opanować nowe oraz utrwalić poznane już słówka poprzez różne formy zabawy. Dopasowując obrazki do ich angielskich znaczeń uczniowie w szybki sposób mogli opanować słownictwo. Pomocne w nauce były słowne tłumaczenia w języku polskim i angielskim.

Gry i zabawy językowe pozwalały uczniom ciekawie i aktywnie spędzać czas zdobywając jednocześnie nową wiedzę oraz szlifując materiał już znany. Ćwiczyli oni wszystkie sprawności językowe ucząc się przez zabawę.

Opis uzyskanych efektów:

Gry i zabawy uatrakcyjniły naukę języka angielskiego. Przyczyniły się do podnoszenia motywacji uczniów stanowiąc dla nich innowacyjne, ciekawe i angażujące formy pracy. Ponadto pogłębiały znajomość i ćwiczenie sprawności językowych angażując uczniów do praktycznego zastosowania zdobytej wiedzy i samodzielnej nauki. Poprzez wykorzystywanie gier i zabaw na zajęciach nauka była bardziej efektywna i przyjemna. Uczniowie wchodziłi w zróżnicowane interakcje, poprzez które wzmacniali zachowania pozytywne takie jak: koleżeństwo, lojalność, umiejętność godzenia się z przegraną, przestrzeganie reguł gry, jak również dobrą współpracę w drużynie.

Wnioski z realizacji:

Działania realizowane w ramach projektu językowego miały wiele kluczowych zalet, między innymi przyczyniły się do aktywnego rozwijania kompetencji w zakresie języka angielskiego, bezpośrednio pobudzały uczniów do spontanicznego używania języka obcego, stanowiły atrakcyjne metody zachęcające uczniów do komunikatywnego posługiwania się językiem obcym, czy rozwijały umiejętności leksykalno-gramatyczne niezbędne w nauce języka. Była to szczególnie przez dzieci lubiana forma podczas lekcji łącząca element zabawy z nauką, a zarazem zwiększająca efektywność uczenia się. Stosowanie gier i zabaw skutecznie angażowało do aktywności nawet uczniów nieśmiałych, czy słabych, którzy wyrabiali pewność siebie, cieszyli się zdobywaniem znajomości nowych słów i wyrażeń oraz uczyli się wartości pracy zespołowej. Gry i zabawy językowe rozwijały potrzeby ruchowe, poznawcze, emocjonalne i społeczne uczniów.

Na czyje potrzeby odpowiada działanie (np.: uczniów, rodziców, nauczycieli, administracji placówki, społeczności lokalnej)?

Działania odpowiadają na potrzeby uczniów, nauczycieli i szkoły. Uczniowie rozbudzają motywację do nauki i rozwijają umiejętności językowe poprzez zabawę. Nauczyciele dzięki atrakcyjnym formom pracy podnoszą skuteczność przyswajania języka obcego. Szkoła poprzez realizację projektów prowadzi innowacyjne działania, co jednocześnie wpływa na proces nauczania i jest niezbędne dla młodego pokolenia do odnoszenia sukcesów w edukacji.

W jaki sposób zostanie zapewniona ciągłość /trwałość /cykliczność działania?

Działania będą kontynuowane poprzez realizację projektów edukacyjnych z wykorzystaniem gier i zabaw podczas lekcji i zajęć pozalekcyjnych rozwijających zainteresowania i pasje językowe uczniów.

- Dyrektor Publicznej Szkoły Podstawowej w Ujeździe
- Burmistrz Miasta i Gminy Iwaniska

[illegible]

Uzasadnienie zgłoszenia:

Celem zgłoszenia działania jest ukazanie roli i zalet wykorzystywania gier i zabaw w nauce języka obcego i ich wpływu na efektywne przyswajanie treści językowych oraz skuteczne porozumiewanie się w języku obcym.

Wykaz załączników: zdjęcia

DYREKTOR
Publicznej Szkoły Podstawowej
w Ujeździe

mgr Marcin Urbański
Podpis dyrektora szkoły/placówki