

# **SPRAWOZDANIE Z REALIZACJI INNOWACJI PEDAGOGICZNEJ**

## **„BAJKOWI PISARZE – ETWINNING”**

Innowacja pedagogiczna powstała przy współudziale Szkoły Podstawowej w Brodziszewie. W tamtejszej szkole obejmowała ona uczniów klasy IV natomiast w naszej szkole była to klasa 2D. Głównym założeniem tego projektu było stworzenie krótkiej książki w języku angielskim.

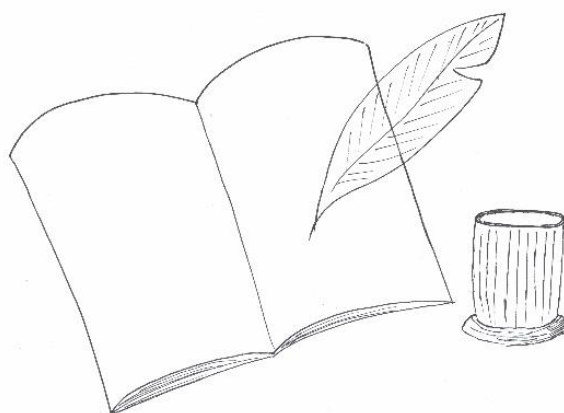
Założone cele innowacji zostały w pełni zrealizowane. Uczniowie rozwinęli swoje zainteresowanie nauką języka angielskiego, poszerzyli możliwości poznawania języka obcego z wykorzystaniem nowoczesnych metod technologii informacyjno-komunikacyjnej. Poza tym rozwinęli kompetencje czytelnicze, artystyczne, a przede wszystkim systematyczność, bez której cała innowacja nie przebiegłaby w harmonii. Wielu uczniów również zwiększyło swoją samoocenę oraz poczucie własnej wartości, głównie dzięki temu, że mogli nagrywać się, ale niekoniecznie ukazując swoją twarz. Bardzo taki sposób wspomógł dzieci nieśmiałe, które dzięki takiej formie nagrań miały szansę pokazać siebie i swoją wiedzę.

Owa innowacja pedagogiczna przede wszystkim obejmowała pracę na platformie TwinSpace jako projekt etwinning. Dzieci z obu szkół kontaktowały się za pomocą tej platformy oraz informacji na niej zamieszczanych, a także poprzez nagrywane filmiki. Każda ich forma pracy była relacjonowana zdjęciami oraz filmami zamieszczanymi na platformie etwinning oraz na stronie internetowej szkoły.

Pierwszym zadaniem w innowacji było stworzenie zapoznawczych filmików opowiadających o uczniach biorących udział w innowacji. W tym działaniu uczniowie mieli szansę po raz pierwszy skorzystać z aplikacji do tworzenia animowanych postaci, które dzieci same wybierały, a następnie podkładały swój głos, mówiąc kilka słów o sobie. Uczniowie, którzy mieli większą odwagę mogli również nagrać się przedstawiając samego siebie.

Zadanie okazało się bardzo ciekawą zabawą dla dzieci, sprawiła ono wiele radości i przyjemności dzieciom, a także wzbogaciło ich słownictwo i samoocenę.

Następnym krokiem było tworzenie logo poprzez wspólne działanie dwóch szkół, przy użyciu programów multimedialnych. Zadanie okazało się nie lada działaniem, gdyż wiele osób miało wiele pomysłów, dlatego też końcowy efekt jest bardzo surowy, nie mówiący zbyt wiele o tym co będzie się dalej działo, tak by zaintrygować czytelnika. A oto efekt pracy:



Kolejny krok tym razem należał tylko do uczniów ze szkoły w Brodziszewie, a było to tworzenie treści bajki. Po wykonaniu zadania zostały nam przysłane dwie bajki do wyboru. Po zapoznaniu się z ich treścią, uczniowie klasy 2D, poprzez głosowanie, wybrali bajkę pod tytułem Superhero Dog.

Następne działanie należało do uczniów naszej szkoły. Po wybraniu i zatwierdzeniu wyboru przez obie szkoły, nastął czas na tworzenie ilustracji do nowo powstałego dzieła. Pierwszy krok polegał na stworzeniu przez każde chętne dziecko wizerunku głównego bohatera bajki. Po wykonaniu zadania uczniowie poprzez głosowanie wybrali zwycięskie dzieło. A oto i nasz bohater:



Następnie napisany tekst bajki został podzielony na kilka części tak, by móc w grupach wykonać ilustracje do książki. Ta forma pracy bardzo podobała się uczniom, gdyż mogli ze sobą współpracować w grupach, a wielu uczniów, dzięki takiej formie czuło się bardziej komfortowo i otwierało się bardziej pod względem artystycznym. A oto przykładowe ilustracje znajdujące się w książce:



Oprócz ilustracji do książki, również powstał mini słowniczek obrazkowy, zawierający kilka najważniejszych słów z bajki, tak by móc jeszcze lepiej zrozumieć treść książki.

I tak dzięki wielu działaniom udało się stworzyć przy współpracy dwóch szkół książkę w formie e-booka, która można oglądać na stronie internetowej naszej szkoły.

Została dokonana ewaluacja, w nietypowy sposób, gdyż poprzez nagranie krótkich filmików z wypowiedziami uczniów, mówiącymi co im się najbardziej podobało w innowacji pedagogicznej i czy warto było wziąć udział w takim przedsięwzięciu. A oto przykładowe wypowiedzi uczniów:

- „Podobało mi się, że mogłem nagrywać samego siebie w języku angielskim”
- „Podobało mi się, jak robiliśmy obrazki do książki”
- „Najbardziej cieszyłem się, jak wybrano mój obrazek głównego bohatera”
- „Super było tworzenie avatarów”
- „Podobało mi się, jak mówiliśmy po angielsku”
- „Najfajniej było oglądać nagrane filmiki”
- „Ciekawie było poznać nowych kolegów i koleżanki”

Większość uczniów wyraziła największe zainteresowanie nagrywaniem filmów, z uczniami w roli głównej, tworzeniem ilustracji do bajki, a także korzystaniem z różnych aplikacji, dzięki którym uczniowie wzbogacili swoją wiedzę na temat technologii informacyjno-komunikacyjnych. Wyrazili chęć wzięcia udziału w kolejnym działaniu integrującym dwie szkoły.

Uczniowie nauczyli się odpowiedzialności, współpracy i systematyczności. Przekonali się, że potrafią stworzyć wartościowe rzeczy z wykorzystaniem programów multimedialnych, podnosząc samoocenę i poczucie własnej wartości.

Natalia Siwka