**INNOWACJA PEDAGOGICZNA**

**Aplikacje Quizlet i Kahoot jako elementy wspierające naukę słownictwa i gramatyki**

**języka obcego**

**Autorzy innowacji:**

Agata Szczepaniak

Maria Czerwińska

**Nazwa szkoły:** Psp nr 1 im. Gabriela Narutowicz w Grójcu

**Autorzy:** Agata Szczepaniak, Maria Czerwińska

**Temat:** Aplikacje Quizlet i Kahoot jako elementy wspierające naukę gramatyki i słownictwa

**Przedmiot:** język angielski

**Rodzaj innowacji:** organizacyjno-metodyczna

**Data wprowadzenia:** 1 września 2021

**Data zakończenia:** 24 czerwca 2022

**Zakres innowacji:**

Adresatami innowacji są uczniowie klasy czwartej. Czas realizacji innowacji obejmuje rok szkolny 2021/2022 z możliwością jej kontynuowania w następnym roku szkolnym.

Zajęcia innowacyjne odbywać się będą w ramach zajęć obowiązkowych raz w tygodniu.

Niniejsza innowacja ma na celu szerzenie idei nauki języka obcego techniką cyfrową z wykorzystaniem aplikacji Quizlet i Kahoot. Ma ona zachęcać i motywować uczniów do samodzielnej nauki w domu z wykorzystaniem komputera.

**Motywacja wprowadzenia innowacji:**

Niniejsza innowacja jest naszą odpowiedzią na ‘głód technologiczny’ uczniów, a także wyjściem naprzeciw wymogom edukacyjnym zawartym w aktualnej podstawie programowej dla klasy czwartej. Na podstawie kilkuletniej obserwacji oraz przeprowadzonych diagnoz zauważyć można, że uczniom najbardziej brakuje wykorzystania technologii informacyjnej podczas zajęć języka obcego, czyli czegoś, z czym obcują na co dzień i czym są żywo zainteresowani. Dlatego też główną przyczyną opracowania tej innowacji jest wyjście naprzeciw potrzebom uczniów i pokazanie im, że telefon czy komputer może służyć nie tylko do zabawy, ale również do nauki. Pragniemy utrwalić w naszych uczniach obraz telefonu jako wspaniałego narzędzia edukacyjnego.

**Cele:**

* utrwalenie podstawowego słownictwa wprowadzonego podczas lekcji angielskiego
* poszerzenie materiału leksykalnego o dodatkowe słówka i zwroty (quizlet)
* zapoznanie uczniów ze sposobami, w jaki można wykorzystać technologie informacyjne do nauki języka obcego
* integracja zespołu klasowego, nauka umiejętności pracy w grupie
* utrwalenie zasad gramatycznych wynikających z podstawy programowej (kahoot)
* wychodzenie naprzeciw oczekiwaniom uczniów, żywo zainteresowanych technologią informacyjną, uatrakcyjnienie zajęć językowych

**Metody i formy pracy:**

**-** rozwiązywanie quizów interaktywnych

**-**fiszki

**-**dopasowania

**-**ćwiczenie pisowni

**-**gry interaktywne

**-**praca w grupach

**Quizlet**

W aplikacji Quizlet można tworzyć narzędzia ułatwiające naukę, np. fiszki i karty obrazkowe, dzięki którym uczestnicy powtórzą omawiane pojęcia czy definicje. Dzięki mobilnej aplikacji zawierającej zestawy do samodzielnej nauki uczestnicy mogą sami powtarzać materiał przygotowany przez edukatora. Uczniowie mogą utrwalać zestawy słówek przygotowane przez nauczyciela w różnych trybach: fiszki, test, pisanie, dopasowania, grawitacja. Istnieje również wariant live, gdzie uczniowie mogą rywalizować ze sobą w grze online

**Kahoot**

* Nauczyciel musi mieć konto (bezpłatne) w [getkahoot.com](https://www.google.com/url?q=https%3A%2F%2Fgetkahoot.com%2F&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNH4fa0f2ijdlqbzlNrlKwfB2EmiaA)
* Nauczyciel sam tworzy quiz lub korzysta z dostępnego publicznie
* Nauczyciel wyświetla na dużym ekranie quiz (to tam widać kod PIN dostępu do quizu, kolejne pytania i odpowiedzi, wyniki cząstkowe etc.).
* Uczniowie nie muszą mieć kont. Przyłączają się do udziału w quizie albo korzystając z aplikacji dla smartfonów/tabletów (zalecane), albo wchodząc na stronę [kahoot.it](http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fkahoot.it%2F&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNGgTK6siwxnaI-6Bn9yNS6_cTXdFA)
* Nauczyciel pokazuje uczniom kod PIN, oni wpisują PIN oraz podają własne imię lub inny ustalony wcześniej identyfikator (uwaga, nowość: nauczyciel może odrzucić uczestnika, który podał nieodpowiedni lub oszukańczy identyfikator)

**Zakres tematyczny słownictwa realizowany za pomocą aplikacji quizlet:**

1. Członkowie rodziny
2. Przedmioty w klasie
3. Pomieszczenia w domu
4. Nazwy sportów
5. Zwierzęta domowe
6. Opisywanie postaci
7. Czas wolny
8. Mój typowy dzień

**Zakres tematyczny pojęć gramatycznych realizowany za pomocą aplikacji kahoot:**

1. Czasownik ‘to be’
2. Kostrukcja there is/ there are
3. Czasownik ‘can’
4. Czasownik ‘have got’
5. Czas teraźniejszy Present Simple

**Zamierzone efekty:**

* poszerzenie słownictwa uczniów o nowe słówka i wyrażenia
* usprawnienie umiejętności mówienia
* utrwalenie zagadnień gramatycznych
* opanowanie przez uczniów obsługi narzędzi technologicznych służących nauce języka obcego
* podniesienie efektywności pracy szkoły

**Metody ewaluacji:**

* ankieta przeprowadzona wśród rodziców
* ankieta przeprowadzona wśród uczniów
* wyniki testów i kartkówek

**Podsumowanie**

Wprowadzając innowacyjne narzędzia i formy pracy realizować będziemy podstawę programową przewidzianą dla klas 4 ale do zwykłego toku zajęć dołączymy formy pracy, które sprawią, że nauka słownictwa, gramatyki będzie przyjemniejsza i bardziej skuteczna. Niniejsza innowacja ma na celu zaprezentowanie korzyści płynących z wykorzystania technologii informacyjnej podczas lekcji języka obcego.