

Innowacja pedagogiczna z języka niemieckiego

„Deutsch im Alltag”

Autor: mgr Monika Rząsa

Miejsce realizacji: Liceum Ogólnokształcące im. KEN w Dynowie

Czas realizacji: grudzień 2023/czerwiec 2024

Klasa 1a

Zakres innowacji

Adresami innowacji są uczniowie klasy 1a. Zajęcia odbywają w formie zajęć fakultatywnych jeden raz w tygodniu od grudnia 2023 do czerwca 2024.

Niniejsza innowacja ma na celu:

- umożliwienie uczniom uczenia się komunikacji w życiu codziennym
- uwrażliwienie uczniów na ważne tematy społeczne
- umożliwienie uczniom uczenia się poprzez działanie - tworzenie własnych materiałów edukacyjnych

Motywacja wprowadzenia innowacji:

Innowacja „Deutsch im Alltag” jest odpowiedzią na zapotrzebowanie uczniów odnośnie gramatyki komunikatywnej, która stwarza możliwość wyrażenia np. teraźniejszości, przeszłości, przyszłości, życzenia, prośby rozkazu itd. bez nadmiernego zagłębiania się w strukturę np. czasów gramatycznych. Uczniowie komunikują się w języku niemieckim w różnych sytuacjach życiowych, a sprawą najważniejszą jest szybka i odpowiednia reakcja, a nie skupienie się na błędach gramatycznych i językowych.

I. Cele i założenia innowacji

Cel główny: Przełamanie bariery językowej u uczniów.

Cele szczegółowe:

- Minimalizacja używania języka ojczystego w procesie przyswajania języka obcego.
- Nauka struktur drugiego języka obcego w oparciu o podobne struktury z języka angielskiego
- Przyswajanie struktur leksykalnych tylko i wyłącznie w oparciu o konkretne i bardzo typowe sytuacje życia codziennego
- Popularyzacja języka niemieckiego wśród młodzieży

II. Metody i techniki pracy

Nauczyciel realizuje następujące zadania:

- zaznajomienie ze słownictwem potrzebnym do komunikacji w życiu codziennym
Przykładowe komunikaty:
Pomóż mi! – Hilf mir!
Przestań! – Hör auf!
Chodź! – Komm!
Jedz! – Iss!

Pokaż mi! – Zeige mir!

Co o tym myślisz? – Was denkst du daran?

Chciałbym poprosić/kupić/zamówić– Ich möchte bitten/kaufen/bestellen...

- wizualizacja i demonstracja z wykorzystaniem plansz, zdjęć, diagramów, rekwizytów, konkretów (np. prawdziwych owoców, części garderoby itp.)
- motywowanie uczniów do przełamywania barier językowych

Uczeń:

- wzbogaca słownictwo używane najczęściej w życiu codziennym
- przełamuje bariery językowe
- uczy się szybkiej i odpowiedniej reakcji w różnych sytuacjach życiowych

III. Przewidywane osiągnięcia (korzyści wdrożenia innowacji)

Uczniowie:

- przełamują barierę językową
- wykorzystują swoje możliwości, aby komunikować się w języku niemieckim
- mają możliwość uczenia się poprzez konwersację –
- uczą się wyrażać opinie dotyczącą sytuacji w życiu codziennym

Nauczyciel:

- wykorzystuje wiedzę i umiejętności zdobytą podczas szkoleń oraz podczas wcześniejszej, wieloletniej praktyki pracy z młodzieżą i dorosłymi
- jest przewodnikiem i inicjatorem działań
- nadzoruje pracę uczniów i udziela wsparcia

IV. Tematyka zajęć

Temat innowacji został opracowany zgodnie z podstawę programową kształcenia ogólnego dla III etapu edukacyjnego.

a) w zakresie umiejętności ogólnych:

- umiejętność komunikowania się w języku ojczystym i w językach obcych, zarówno w mowie, jak i w piśmie
- kreatywne rozwiązywanie problemów z różnych dziedzin ze świadomym wykorzystaniem metod i narzędzi wywodzących się z informatyki
- umiejętność sprawnego posługiwania się nowoczesnymi technologiami informacyjno- - komunikacyjnymi, w tym dbałość o poszanowanie praw autorskich i bezpieczne poruszanie się w cyberprzestrzeni;
- umiejętność samodzielnego docierania do informacji, dokonywania ich selekcji, syntezy oraz wartościowania, rzetelnego korzystania ze źródeł;
- nabywanie nawyków systematycznego uczenia się, porządkowania zdobytej wiedzy i jej pogłębiania;
- umiejętność współpracy w grupie i podejmowania działań indywidualnych

b) w zakresie podstawy programowej z języka niemieckiego

-uczeń posługuje się bogatym zasobem środków językowych (leksykalnych – w tym związków frazeologicznych, gramatycznych, ortograficznych oraz fonetycznych), umożliwiającym realizację pozostałych wymagań ogólnych w zakresie tematów zawartych w podstawie programowej

-uczeń rozumie różnorodne złożone wypowiedzi ustne wypowiediane w naturalnym tempie

- uczeń rozumie różnorodne złożone wypowiedzi pisemne

-uczeń tworzy w miarę złożone, spójne i logiczne, płynne wypowiedzi ustne

-uczeń tworzy w miarę złożone, bogate pod względem treści, spójne i logiczne wypowiedzi pisemne

-uczeń reaguje ustnie w różnorodnych, również złożonych i nietypowych sytuacjach

-uczeń reaguje w formie w miarę złożonego tekstu pisanego w różnorodnych sytuacjach

V. Ewaluacja

Ewaluacja będzie dokonywana pod koniec każdego roku szkolnego, w którym realizowana będzie innowacja tj. 2024 , celem pozyskania informacji zwrotnej na temat pracy oraz oczekiwań uczestników innowacji, realizacji i efektów pracy na zajęciach języka niemieckiego.

Ewaluacja będzie oparta o ankiety dla uczniów

VI. Spodziewane efekty

- rozwój kompetencji językowych, cyfrowych, osobistych, szczególnie w zakresie uczenia się

- zaangażowanie w tworzenie dobrych relacji podczas pracy w parach i w grupach

- ukierunkowanie na rozwój osobisty

- sprawna komunikacja w życiu codziennym w różnych sytuacjach życiowych

Wpływ na uczniów:

zwiększenie świadomości dotyczących sytuacji globalnej

zwiększenie samoświadomości dotyczących kompetencji uczenia się oraz sprawczości

zwiększenie umiejętności komunikacji w języku angielskim

Wpływ na pracę szkoły:

- podnoszenie jakości pracy szkoły poprzez ukierunkowanie na rozwój kompetencji językowych i społecznych

- rozwój niezależnej uczącej się społeczności, w której uczniowie współpracują ze sobą zamiast rywalizować
- indywidualizacja nauczania – podnoszenie wyników edukacyjnych uczniów, ponieważ uczniowie najlepiej uczą się przez działanie i bezpośrednie wykorzystanie zdobytej wiedzy i umiejętności

VII. Podsumowanie

Niniejsza innowacja ma na celu zmotywowanie uczniów do nauki języka niemieckiego w stopniu komunikatywnym, radzenia sobie w prostych sytuacjach życiowych, odpowiedniej reakcji.

Aplikacje do tworzenia materiałów edukacyjnych przez uczniów:

m.in.: learning apps, quizziz, kahoot, padlet, voki

Pomoce; projektor, smartfon