



Anna Kostecka

BUSY BEES – Grywalizacja i Tutoring Rówieśniczy na Lekcjach Języka Angielskiego

METODYCZNA INNOWACJA PEDAGOGICZNA

Nazwa szkoły: Szkoła Podstawowa im. Mikołaja Reja w Rejowcu

Autor: Anna Kostecka

Adresaci: ochotnicy z klas: 4a, 5b (gr.1), 6b (gr.1), 7a (gr.1) i 8a (gr.1).8b (gr.1).

Przedmiot: język angielski

Rodzaj innowacji: metodyczna

Temat: Grywalizacja i tutoring rówieśniczy w skutecznym nauczaniu języka angielskiego

Data wprowadzenia: 20.02.2020

Data zakończenia: 31.05.2020

Opis innowacji:

I. Wstęp

Motywacja wprowadzenia innowacji:

Innowacja „*BUSY BEES – grywalizacja i tutoring rówieśniczy na lekcjach języka angielskiego*” jest kontynuacją innowacji prowadzonej w poprzednim roku szkolnym, pt „*Internetowa Wzrastarka Językowa*” i ma te same cele. Jest zatem ponownie kreatywnym sposobem na aktywizację i zmotywowanie uczniów do nauki języka angielskiego, szczególnie w perspektywie egzaminu ósmoklasisty, a także ma na celu rozwijanie u uczniów kompetencji kluczowych i poszukiwanie atrakcyjnych sposobów na opanowywanie Podstawy Programowej. Jest ona także elementem krzewienia kultury kreatywności wśród uczniów. Skierowana jest zarówno do uczniów zdolniejszych, jak i słabszych. Jej koncepcja oparta jest o dwie aktywizujące techniki:

Grywalizacja (lub gamifikacja) – wykorzystywanie schematów i mechanizmów znanych z gier poza kontekstem gier, zwłaszcza w różnych działaniach grupowych, w celu zwiększenia zaangażowania osób wykonujących określone zadania. Technika ta bazuje na przyjemności, jaka płynie z pokonywania kolejnych osiągalnych wyzwań, rywalizacji, współpracy itp. Grywalizacja pozwala zaangażować ludzi do zajęć, które są zgodne z oczekiwaniami autora projektu, nawet jeśli są one uważane za nudne lub rutynowe. Jej elementami są decyzja, fabuła i wejście w rolę, strategia, cele, rankingi (rywalizacja), wyzwanie, zbieranie punktów.

Tutoring rówieśniczy – współpraca pomiędzy uczniami, z których jeden przekazuje jakąś wiedzę i doświadczenie, a drugi korzysta z pomocy. To podejście wykorzystuje przewagę relacji rówieśniczej pomiędzy uczniami, akcentując brak dystansu wieku, zbieżny tok rozumowania i postrzegania świata.

II. Założenia ogólne

1. Zakres innowacji

Innowacja „*BUSY BEES – grywalizacja i tutoring rówieśniczy na lekcjach języka angielskiego*” polega na przyjęciu roli uczestnika gry o nagrodę główną i nagrody kolejnych poziomów, wykonując projekty, zdobywając za nie punkty i uczestnicząc w szkolnym rankingu.

Zadania (projekty) w grze polegają na przygotowywaniu przez uczniów planszowych lub karcianych gier dydaktycznych do nauki wybranych zagadnień językowych z programu nauczania dla danej klasy, a następnie nauczanie reszty klasy z wykorzystaniem przygotowanych przez siebie narzędzi.

Adresatami innowacji są uczniowie klasy 4a, 5b (gr.1), 6b (gr.1), 7a (gr.1), 8a (gr.1) i 8b (gr.1). Czas realizacji obejmuje trzy miesiące, tj. marzec, kwiecień i maj 2020. Zajęcia innowacyjne odbywać się będą w ramach zajęć obowiązkowych, jako element godziny lekcyjnej. Niniejsza innowacja ma zachęcać i motywować uczniów do wykorzystywania kreatywności i technik manualnych w samodzielnym przygotowywaniu materiałów do wzajemnej nauki i wzmocnić skuteczność realizacji Podstawy Programowej.

2. Główne założenia pracy

- a) poszukiwanie atrakcyjnych metod wdrażania Podstawy Programowej
- b) krzewienie kultury kreatywności w szkole

III. Cele innowacji

1. Cel główny:

Wzmacnianie skuteczności realizacji Podstawy Programowej

2. Cele szczegółowe:

- a) kształcenie rozwijające samodzielność, kreatywność i innowacyjność uczniów
- b) wykorzystywanie metody gry dydaktycznej
- c) aktywizowanie i motywowanie uczniów do nauki
- d) wzmacnianie kompetencji kluczowych w nauce języka angielskiego
- e) wykorzystanie zalet tutoringów rówieśniczych
- f) zastosowanie zasad grywalizacji

IV. Przewidywane osiągnięcia

Uczniowie:

- zdobywają lepsze oceny z języka angielskiego
- osiągają wyższe wyniki egzaminu ósmoklasisty
- mają możliwość uczenia się od siebie nawzajem
- potrafią zrealizować zaplanowane przez siebie projekty

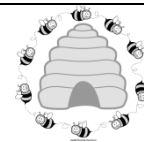
V. Harmonogram i przebieg działań

Etap	Działania uczniów	Działania nauczyciela
1. przedstawienie innowacji	Uczniowie zapoznają się z innowacją, jej regulaminem i fabułą.	Nauczyciel zapoznaje uczniów z założeniami innowacji. Zapewnia im stały dostęp do informacji o regulaminie oraz potrzebne wsparcie.
2. przygotowanie	Ochotnicy na cele uczestnictwa w Innowacji nadają sobie przydomki, potrzebne do monitorowania rankingu uczestników, wybierają sobie dowolne zagadnienie językowe ze swojego podręcznika i planują swój projekt. Projektem jest własnoręcznie wykonana planszowa lub karciana gra dydaktyczna, typu: <i>‘doblo’</i> , <i>‘trimino’</i> , <i>‘taboo’</i> , <i>‘abcd’</i> , <i>‘forbidden words’</i> , <i>‘kaboom’</i> , <i>‘dixit’</i> , <i>‘escaperoom’</i> , <i>‘snakes and ladders’</i> , <i>‘guess who’</i> , <i>‘monopoly’</i> , <i>‘I have who has’</i> , lub inna.	Nauczyciel omawia z uczniami zestaw zagadnień i pomaga im zaplanować zadanie. Eksponuje w klasie ranking gry.
3. praca	Uczniowie, pracując w domu, wykonują swoje gry i planują ich wykorzystanie w klasie tak, by osiągnąć cel, jakim jest skuteczne nauczanie swoich rówieśników wybranego tematu.	Nauczyciel monitoruje zakres prac uczniów, udziela wsparcia, służy pomocą. W czasie oczekiwania na rezultat pracy uczniów realizuje program nauczania.
4. prezentacja	Uczestnik zgłasza nauczycielowi gotowość zaprezentowania swojego projektu i w ustalony dzień przejmuje kontrolę nad częścią lekcji. Prezentuje swoją pracę, to znaczy z pomocą swojej gry uczy swoich rówieśników wybranego zagadnienia.	Nauczyciel udziela uczniowi na ustalonej lekcji możliwości wcielenia się w rolę osoby nauczającej, tzn. przyjęcia roli tutora rówieśniczego. Nauczyciel nadzoruje tok lekcji i czuwa nad jej przebiegiem.
5. ocena	Uczeń wraz z nauczycielem i resztą klasy podsumowuje punkty i zaznacza je na planszy z rankingiem. Jeden uczestnik może zrealizować dowolną liczbę projektów.	Nauczyciel wraz z uczniami i resztą klasy udziela informacji zwrotnej według regulaminu i uzasadnia ją.

VI. Regulamin i ocena:



Drogi uczniu! Oto regulamin udziału w innowacji językowej „BUSY BEES”:



1. Jesteś pszczołą (bee) w tłoczonym ulu (beehive). Zlokalizowałeś worek pełen słodkości i smakolików i postanowiłeś się do niego dostać. Jednak przeszkodą jest długa droga prowadząca do niego i rój innych pszczoł. Przeszkody te można pokonać tylko w jeden sposób: zdobywając punkty i wyprzedzając przeciwników.



2. Postanawiasz rozpocząć rywalizację. Zgłaszasz się do Królowej Pszczoł (Queen Bee) i nadajesz sobie Nick. Królowa Pszczoł umieszcza Twojego awatara z nickiem na planszy z rankingiem.

3. Zaczynasz zdobywać ***punkty** (standard i Premium) udzielane przez Queen Bee w zależności od jakości Twojej pracy. Punkty zdobywasz za ***wykonanie** i ***realizację** projektów językowych. Możesz je wykonać i zrealizować dowolną ilość razy w terminie: 20 lutego 2020 – 31 maja 2020, pod warunkiem, że nie zostanie powtórzony przez Ciebie ani zakres materiału ani typ gry.

***Wykonanie projektu językowego:** własnoręczne wykonanie planszowej lub karcianej gry dydaktycznej, typu: ‘doblo’, ‘trimino’, ‘taboo’, ‘abcd’, ‘forbidden words’, ‘kaboom’, ‘dixit’, ‘escaperoom’, ‘snakes and ladders’, ‘guess who’, ‘monopoly’, ‘I have who has’, lub innej, ćwiczącej materiał językowy z Twojego podręcznika do języka angielskiego. Materiał ustalasz z Królową Pszczoł.

***Realizacja projektu językowego:** samodzielne przeprowadzenie gry na lekcji w Twojej klasie. Ty jesteś prowadzącym, inni uczniowie są uczestnikami, Queen Bee monitoruje. Termin ustalasz z Królową Pszczoł. Czas gry nie powinien przekraczać 15 minut.

***Punkty Standard:**

Wykonanie gry: 2 – 4 punktów

Przeprowadzenie gry w klasie: 2 – 4 punktów



***Punkty Premium:**

Używanie tylko języka angielskiego podczas prowadzenia gry: +2 punkty

Przeprowadzenie swojej gry dodatkowo w innej klasie: +1 punkt

Realizacja projektu przed Wielkanocą: +1 punkt

4. Twoje punkty umieszczane są na planszy z rankingiem, na którym możesz śledzić postęp swój i Twoich rywali. W drodze do nagrody głównej (worka słodkości) zdobywasz kolejne ***poziomy**, nagradzane ***nagrodami specjalnymi**.

*Poziom –	Punkty –	*Nagroda specjalna
I	zgłoszenie się	plus
II	4 punkty	dwa plusy
III	8 punktów	ocena bdb (waga 1)
IV	11 punktów	kupon na zwolnienie z jednej pracy domowej z j.angielskiego
V	20 punktów	pochwała do dziennika
VI	30 punktów	ocena cel (waga 1)
VII	40 punktów	kupon na zwolnienie z jednego sprawdzianu z j.angielskiego



Zwycięstwo w rywalizacji pszczoł: dyplom, nagroda główna oraz podniesienie końcowej klasyfikacyjnej oceny z j.angielskiego o pół stopnia!

Powodzenia! Good luck!

VII. Ewaluacja

W celu uzyskania informacji zwrotnej przeprowadzone zostaną następujące badania:

- ankieta do uczniów
- rozmowy z uczniami

Podsumowanie innowacji:

- sprawozdanie
- relacja z wyników grywalizacji podczas szkolnego Dnia Zwycięzców

Opracowała i wdroży

Anna Kostecka