

NAUCZANIE PRZEZ DOŚWIADCZANIE

INNOWACJA PEDAGOGICZNA

„Krajobraz legend, krajobraz mitów: podróże
w wyobraźni do korzeni naszej kultury i
europejskiej cywilizacji.”

Opracowała:
Kornelia Magiera

OPIS I ZAŁOŻENIA INNOWACJI PEDAGOGICZNEJ

MOTYWACJA I ZAŁOŻENIA INNOWACJI:

- rozwijanie zainteresowania kulturą własnego kraju i innych krajów Europy,
- rozwijanie poczucia przynależności kulturowej i chęci poznawania korzeni własnej kultury,
- propagowanie czytelnictwa,
- rozwijanie kompetencji językowych i artystycznych uczniów,
- nawiązanie kontaktów z rówieśnikami ze szkół partnerskich,
- budowanie postaw tolerancji,
- ukazanie uczniom możliwości praktycznego zastosowania różnorodnych TIK
- rozwijanie wyobraźni i kreatywności uczniów,
- rozbudzanie ciekawości świata,
- rozbudzanie pasji czytelniczej wśród najmłodszych.

PRZEWIDYWANE EFEKTY:

PO UKOŃCZENIU REALIZACJI PROJEKTU UCZEŃ:

- chętnie sięga po książkę tematycznie związaną z mitami i legendami,
- ma świadomość zróżnicowania kulturowego Europy,
- rozumie pojęcia mitu i legendy, potrafi podać przykłady mitów słowiańskich i greckich oraz legend polskich i brytyjskich
- potrafi dostrzegać, rozpoznawać i porównywać wspólne elementy tradycyjnego folkloru różnych kultur europejskich
- potrafi dostrzec analogie w objaśnianiu tajemnic świata i wszechświata przez ludy zamieszkujące w przeszłości różne części naszego kontynentu
- zna i potrafi wymienić bohaterów mitów i legend,
- potrafi umiejscowić w czasie epokę, w której powstały legendy i mity,
- rozumie potrzebę uczenia się języków obcych,
- opanował bazę słownictwa tematycznie związanego z projektem w języku ojczystym i angielskim
- rozumie czytany tekst i potrafi go w interesujący i twórczy sposób zilustrować, wykorzystując różnorodne środki wyrazu artystycznego,
- potrafi formułować bogate leksykalnie wypowiedzi ustne,
- interesuje się tradycjami własnego kraju oraz innych krajów Europy,
- jest ciekawy świata i życia swoich rówieśników w innych krajach.
- jest przygotowany do kontynuowania edukacji mitologicznej w klasach starszych
- umie posługiwać się TIK w zakresie umożliwiającym komunikowanie się z uczniami klas partnerskich i korzystania z bazy materiałów projektu

PRZEBIEG INNOWACJI:

- Nauczyciele prowadzący znajdą klasy partnerskie w dwóch krajach Europy (eTwinning) i zaproszą je do udziału w innowacji – współpraca z jedną ze szkół (grecką) opierać się będzie na wymianie mitów, a z drugą (brytyjską) – na wymianie legend,
- raz w miesiącu każda klasa biorąca udział w projekcie wybierze jedną legendę / jeden mit ze swojego kraju,

- legendy / mity będą wspólnie czytane i omawiane, po czym uczniowie będą układali ich uproszczoną i skróconą wersję we własnym języku,
- nauczyciel języka angielskiego będzie tłumaczył ułożone przez uczniów teksty,
- legendy w języku angielskim będą przesyłane przy pomocy poczty elektronicznej do klas partnerskich,
- po otrzymaniu legendy od klasy partnerskiej uczniowie wraz z nauczycielem prowadzącym i przy pomocy nauczyciela języka angielskiego wspólnie ją przeczytają i omówią,
- po przeczytaniu i omówieniu legendy zostanie ona podzielona na fragmenty odpowiadające ważnym elementom tekstu,
- uczniowie pracując w grupach będą dyskutować nad swoim tekstem, a następnie wykonają ilustracje do wyznaczonego fragmentu tekstu,
- gdy wszystkie ilustracje zostaną wykonane, uczniowie przy pomocy nauczyciela zeskanują prace i ułożą je w prezentację,
- gotowa prezentacja będzie odsyłana do klasy partnerskiej, gdzie będzie oglądana i omawiana przez autorów tekstu,
- w miarę możliwości gotowe legendy / mity (teksty + ilustracje) będą drukowane i eksponowane na korytarzu szkoły,
- na zakończenie projektu albumy ze wszystkimi legendami zostaną zaprezentowane rodzicom i pozostałym uczniom w formie wystawy
- w ramach podsumowania uczniowie wybiorą jedną ulubioną legendę / mit nadesłane przez partnerów i z pomocą nauczycieli przygotują przedstawienie teatralne na jego motywach,
- przedstawienie zostanie zaprezentowane społeczności szkolnej i rodzicom, a także w miarę możliwości zaproszonym gościom,
- informacja o przebiegu innowacji i sprawozdanie z jej realizacji, wzbogacone materiałami zdjęciowymi / filmowymi, zamieszczone zostanie na stronie internetowej szkoły oraz przesłana na lokalne portale informacyjne.

FORMY PRACY:

- indywidualna,
- grupowa.

METODY:

- praktyczna,
- problemowa,
- burza mózgów,
- dyskusja.

EWALUACJA:

- spotkanie ewaluacyjne dla rodziców i uczniów po zakończeniu realizacji innowacji;
- prezentacja rezultatów pracy na forum szkoły, wykonanie kart do gry w Bingo, zawierających obrazki i angielskie nazwy poznanych słów związanych z tematyką legend,
- konkurs na temat bohaterów poznanych mitów i legend.

UWAGI KOŃCOWE:

- projekt może ulec modyfikacjom w zależności od potrzeb i zainteresowań grupy uczestników,
- w przypadku sukcesu niniejszej innowacji przewidywane jest stworzenie projektów kontynuujących rozpoczęte działania edukacyjne.