

?Preparados para la aventura? - Pokój zadań w nauczaniu języka hiszpańskiego

Innowacja „Preparados para la aventura” jest odpowiedzią na potrzebę podniesienia atrakcyjności nauczania i motywacji uczniów do nauki języków obcych. Adresatami innowacji są uczniowie grupy języka hiszpańskiego z klasy 7a.

Innowacja ma na celu rozwijanie kompetencji kluczowych np. umiejętności uczenia się języków obcych poprzez podniesienie motywacji i wiary we własne możliwości, ale także umiejętność wzbudzania w uczniach motywacji poznawczej. Innowacja ma na celu szerzenie idei promowania różnorodności językowej i kulturowej, kształtowania postawy ciekawości, tolerancji i otwartości wobec innych kultur oraz zapewnienia uczniom możliwości pracy w grupie, kreatywności, umiejętności wychodzenia po za schematy i tworzenia spójnej całości. Ma także uzmysłowić uczniom jak wiele rzeczy z codzienności i z tego co uczymy się w szkole może być wykorzystane podczas zabawy. Ponadto, ma na celu uzmysłowić uczniom jak ważna jest nauka języka obcego w szerszym kontekście, w oparciu o materiały inne niż tylko tradycyjny podręcznik.

Innowacja ma zachęcać uczniów do podnoszenia kompetencji językowych w zakresie sprawności gramatyki, słownictwa, wiedzy kulturowej oraz takich umiejętności jak słuchanie, czytanie i komunikowanie się. Ponadto projekt pozwala na rozwój kompetencji kluczowych w zakresie logicznego myślenia, spostrzegawczości i kreatywności.

12 de Octubre

- Día de la Hispanidad, Día de la Raza, Día del Respeto a la Diversidad Cultural, Día del Descubrimiento, Columbus Day, Día de la Descolonización, Día del Encuentro de Dos Mundos ...

Pierwszy pokój zadań jest związany z datą ważną dla mieszkańców krajów hiszpańskojęzycznych – 12 października. To data dotarcia Krzysztofa Kolumba do Ameryki Południowej. Podczas zajęć zastanawialiśmy się co to oznacza dla Hiszpanów a co świętują inne kraje hiszpańskojęzyczne i w jaki sposób. Dlaczego nie ma jednej nazwy dla tego święta i która jest właściwa. Zwracaliśmy uwagę na perspektywę europejską „odkrycia”, która nie jest do końca obiektywna.

Wykorzystaliśmy do tego następujące nagrania z youtube.

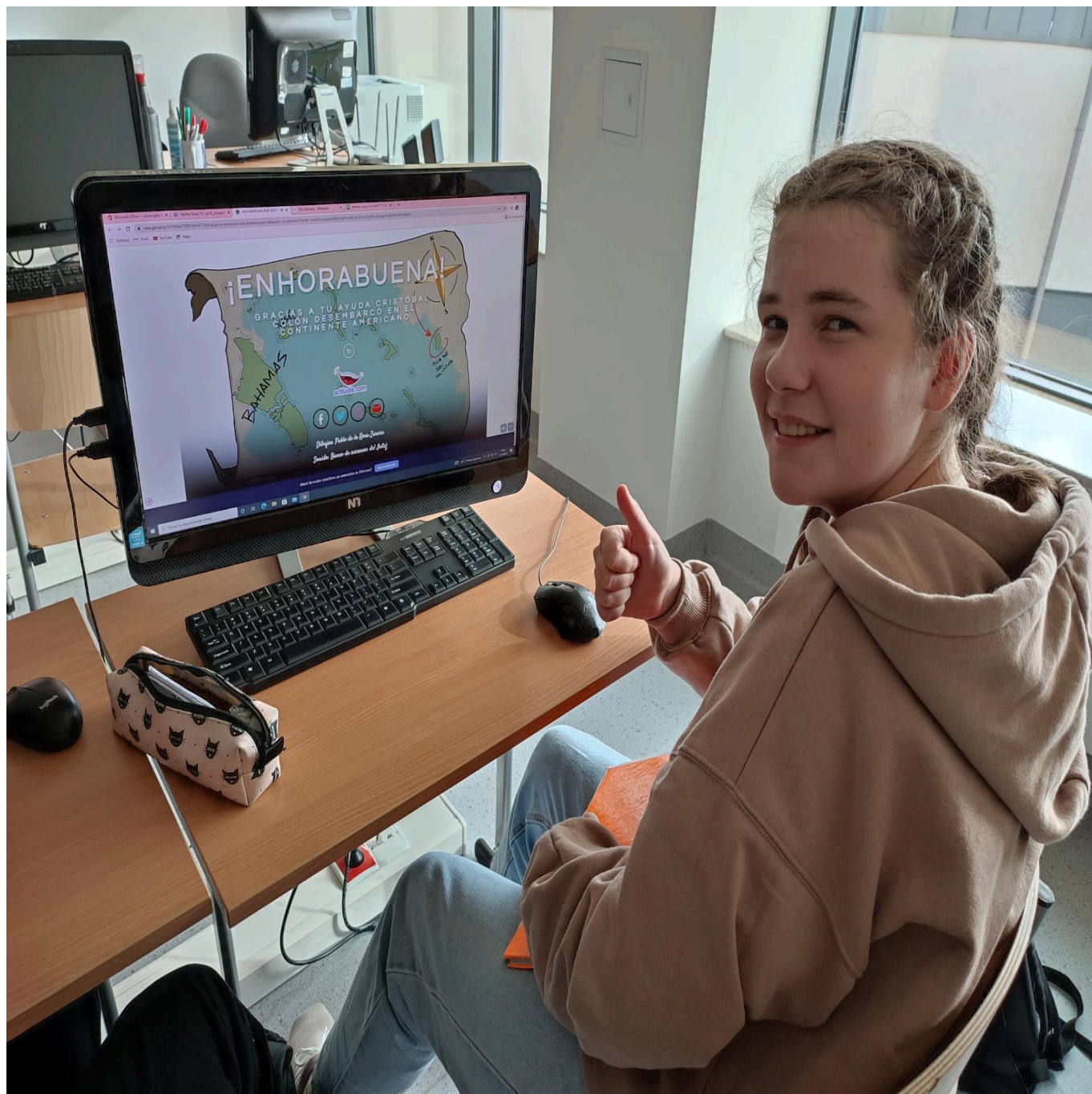
https://www.youtube.com/watch?v=WiR2Eo5_gDU

<https://www.youtube.com/watch?v=wutO26w-tXY>

Następnie zostaliśmy członkami załogi statków Krzysztofa Kolumba i pomogliśmy zebrać wszystkie pomoce do nawigacji i dotrzeć do wyspy Guanahani, na Bahamy rozwiązując matematyczne zagadki – misje.

<https://view.genial.ly/5f79884c73991b0cf5730d5a/game-breakout-una-aventura-por-descubrir-2o-primaria>







Día de Muertos z filmem Coco

Uczniowie zapoznali się z bohaterami filmu „Coco” a następnie pomogli bohaterowi w poszukiwaniu drogi do świata żywych.

<https://view.genial.ly/6121103d90fd540d98ebbe5b/interactive-image-interactive-image>

<https://view.genial.ly/611fb4011875be0d9f4eaf57/interactive-content-coco-infografia>

<https://view.genial.ly/611cdf7462a830dcf067c78/interactive-content-true-or-false-coco>

<https://view.genial.ly/611cbfd6fcc9ba0dd6032244/presentation-coco>

Niecierpliwy marzyciel - Miguel z filmu „Coco” przechodzi do świata zmarłych w dniu ich święta w celu poszukiwania swojego przodka uzdolnionego piosenkarza, aby otrzymać błogosławieństwo jedyne go członka rodziny, który zajmował się muzyką. Wraz z wiernym przewodnikiem - psem Dante

uczniowie rozwiązują zagadki, aby do końca dnia zmarłych wrócić do świata żywych. Wykazują się wiedzą dotyczącą dnia zmarłych oraz znajomością filmu „Coco”. Podczas gry uczniowie wykonują 6 zadań i zbierają litery, które tworzą słowo do uzupełnienia końcowego hasła.

Gdy wszyscy odkryją litery i wykonają wspólnie ostatnie zadanie wszyscy wracają do świata żywych.







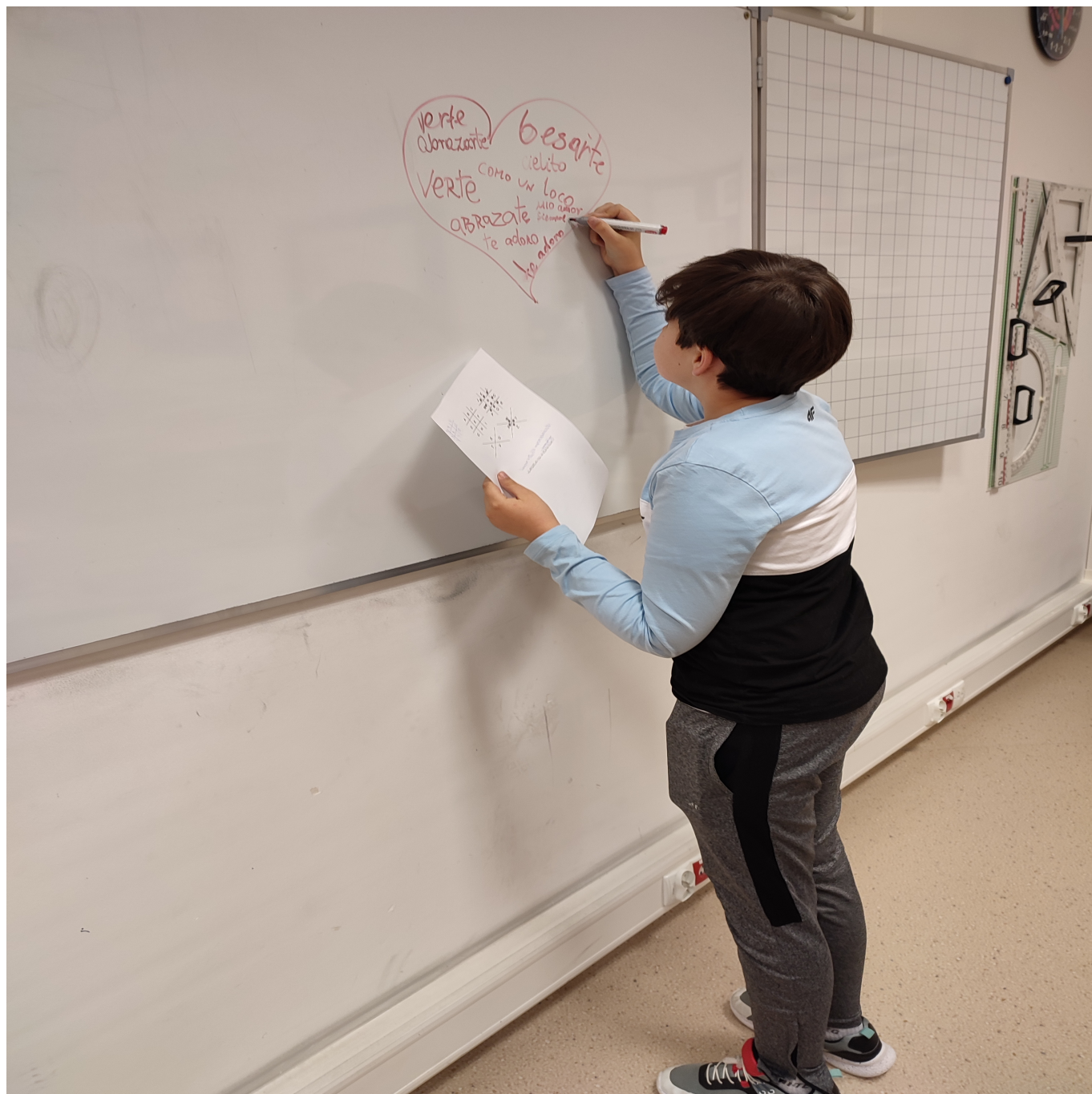




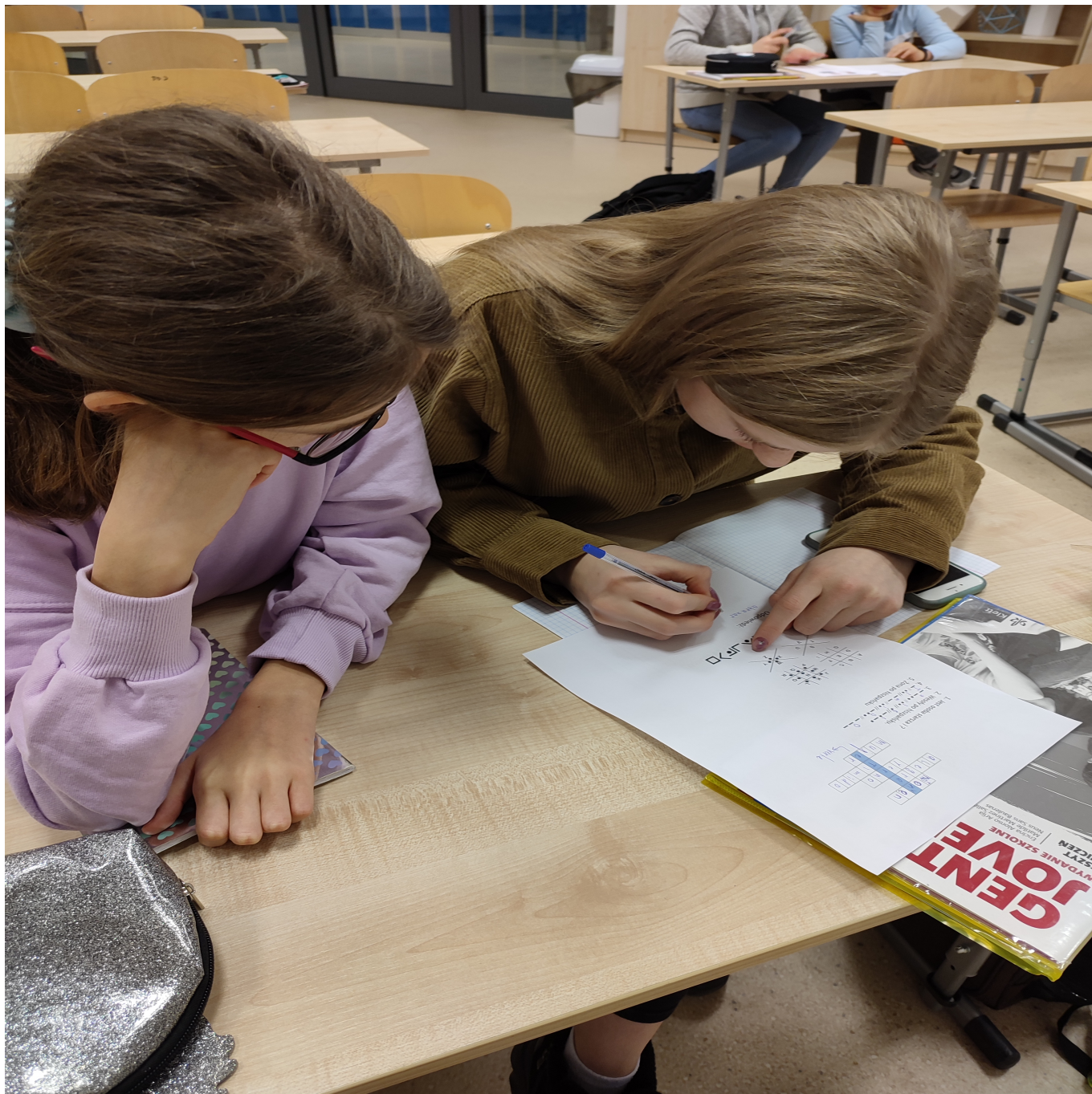
Una cena romántica

To tytuł kolejnego Escape roomu realizowanego przez uczniów 7a.

Podczas nauczania zdalnego uczniowie działając w grupach, tworzyli zadania do walentynkowego pokoju zadań dla drugiej grupy. Używali do tego generatora rebusów, kodów QR, kodu morsa oraz innych narzędzi w komputerze. Ponadto, wyobraźnia, umiejętności językowe i kreatywne myślenie pozwoliło stworzyć historię. Następnie, po powrocie do nauki stacjonarnej grupy rozwiązywały swoje zadania. Po zakończeniu, rozmawialiśmy co im ułatwiało pracę oraz jakich elementów escape roomu zabrakło do pełnego zrozumienia koncepcji.







Pascua

Kolejne wyzwanie przed jedną z grup 7a to stworzenie Wielkanocnego pokoju zadań dla swoich kolegów z drugiej grupy. Grupa rozwiązująca zadania, miała pomóc króliczkowi w dostarczeniu wielkanocnych jajek. Po rozwiązaniu zagadek, uczniowie posilili się przekąską i zagraли w przygotowaną grę planszową.











5 de mayo – Meksyk

W warunkach „kinowych” jest zamiana ról – druga grupa klasy 7a przygotowuje historię zadań związaną z meksykańską majówką. Ciekawy zestaw zadań, po rozwiązaniu i zebraniu liczb, doprowadziło do otworzenia magicznego pudełka, zamkniętego na kłódkę. Na koniec uczniowie zagraли w grę dobble.



