

KONSPEKT

W RAMACH PROGRAMU AKTYWNA TABLICA

Przedmiot: Zajęcia rewalidacyjne	Etap edukacyjny / klasa: Szkoła Podstawowa, 8b
Czas trwania: 60 minut	Prowadzący: mgr Adrianna Marecka
Uzasadnienie zastosowania technologii: Technologia umożliwia pracę zdalną z uczniami. Odpowiednio dobrane narzędzia TIK pozwalają osiągać cele edukacyjne w sposób dla nich atrakcyjny.	
Temat: Kreatywne kodowanie z robotem Photon – rozwijanie umiejętności logicznego myślenia i współpracy.	
Forma prowadzenia zajęć: stacjonarna	
Treści nauczania – wymagania szczegółowe z podstawy programowej: - rozwijanie umiejętności krytycznego i logicznego myślenia, rozumowania, argumentowania i wnioskowania, - umiejętność tworzenia relacji, współpracy oraz samodzielnej organizacji pracy, w tym organizacji pracy przy wykorzystaniu technologii.	
Cel ogólny lekcji: Rozwijanie umiejętności logicznego myślenia, planowania oraz orientacji przestrzennej poprzez programowanie robota Photon.	
Cele szczegółowe zajęć: - uczeń ćwiczy sekwencjonowanie zadań poprzez tworzenie prostych programów dla robota, - uczeń rozwija zdolność przewidywania skutków zaprogramowanych działań, - uczeń tworzy własne pomysły na zadania dla robota, - uczeń widzi efekty swojego działania w ruchach i reakcjach robota, co wzmacnia jego pewność siebie.	
Metody i formy pracy: - metody czynne: metoda samodzielnych doświadczeń, metoda zadań, - metody słowne: rozmowa, instrukcja, objaśnienia, - forma indywidualna.	
Środki dydaktyczne: - małe przedmioty (klocki, figurki) - kartki i kredki	
Wymagania w zakresie technologii: - Photon Moduł Specjalne Potrzeby Edukacyjne (SPE) – zestaw rozszerzony - tablet Lenovo 10 cali insGraf Digital by Lenovo.	
Realizacja dostosowań podczas lekcji: - dostosowanie tempa pracy, - stosowanie wzmocnień pozytywnych, - dodatkowe wyjaśnienie i powtórzenie poleceń.	

Kompetencje kluczowe kształtowane u uczniów podczas lekcji:

- kompetencje informatyczne,
- umiejętność uczenia się,
- świadomość i ekspresja kulturalna.

Sposób ewaluacji zajęć:

- omówienie zajęć,
- zadanie pytań przez nauczyciela.

SCENARIUSZ ZAJĘĆ W RAMACH PROGRAMU AKTYWNA TABLICA

Część zajęć	Przebieg zajęć
WSTĘPNA	Przywitanie ucznia oraz przedstawienie tematu dzisiejszego spotkania: - czym jest robot Photon i w jaki sposób o niego dbamy, - w jaki sposób możemy wykorzystać tablet, by zobaczyć wszystkie możliwości robota, - wręczenie uczniowi robota Photona i tabletu z zainstalowaną aplikacją Photon EDU. - uczeń poznaje różne funkcje robota poprzez krótką zabawę. Ustawienie robota na trasie i zaprogramowanie prostego ruchu (np. jazda do przodu na 3 kroki, obrót). Podsumowanie (5 minut):
GŁÓWNA	- uczeń wraz z pomocą nauczyciela przy użyciu pustych kartek i kredek projektuje tor przeszkód, a następnie przy pomocy małych elementów tj.: klocki i figurki ustala, później programuje prosty tor dla robota (poziom trudności toru określa uczeń), - uczeń samodzielnie projektuje i układa, a później programuje trudny tor przeszkód dla robota (poziom trudności określa nauczyciel).

KOŃCOWA	Omówienie zajęć: - pochwały dla ucznia za zaangażowanie i kreatywność, - krótkie podsumowanie zdobytych umiejętności: poznanie umiejętności robota Photon. - analiza błędów i trudności, które pojawiły się podczas zajęć.
---------	---