

KONSPEKT

W RAMACH PROGRAMU AKTYWNA TABLICA

Przedmiot: zajęcia rozwijające zainteresowania	Etap edukacyjny / klasa: 3c SP
Czas trwania: 45 minut	Prowadzący: mgr Oktawia Samul
Uzasadnienie zastosowania technologii: Technologia umożliwia pracę zdalną z uczniami. Odpowiednio dobrane narzędzia TIK pozwalają osiągać cele edukacyjne w sposób dla nich atrakcyjny.	
Temat: Na tropie zwierząt- odgadujemy ich odgłosy.	
Forma prowadzenia zajęć: stacjonarna	
Treści nauczania – wymagania szczegółowe z podstawy programowej: - rozwijanie wrażliwości kreatywności artystycznej zgodnie z potrzebami i możliwościami uczniów, - rozwijanie motywacji do działania, - przestrzeganie zasad bezpieczeństwa i higieny pracy.	
Cel ogólny lekcji: Poznanie zwierząt oraz ich cech charakterystycznych	
Cele szczegółowe zajęć: - rozwijanie współpracy w grupie, - poznanie odgłosów wydawanych przez zwierzęta, - dopasowywanie obrazków zwierząt do nazw, - rozwijanie koncentracji uwagi.	
Metody i formy pracy: - pogadanka, - oglądowa- pokaz, - praktycznego działania, - grupowa, indywidualna	
Środki dydaktyczne: - obrazki zwierząt, - zabawki- zwierzęta, - obrazki z nazwami zwierząt.	
Wymagania w zakresie technologii: - TABLET 10 cali insGraf Digital by Lenovo, - Photon Moduł SPE – Pakiet Społeczno-Emocjonalny.	
Realizacja dostosowań podczas lekcji: - powtarzanie poleceń, - pomoce dydaktyczne dostosowane do możliwości uczniów, - materiały oparte na obrazkach.	

Kompetencje kluczowe kształtowane u uczniów podczas lekcji:

- Porozumiewanie się w języku ojczystym,
- Umiejętność uczenia się.

Sposób ewaluacji zajęć:

- pytania sprawdzające,
- quiz tematyczny.

SCENARIUSZ ZAJĘĆ W RAMACH PROGRAMU AKTYWNA TABLICA

Część zajęć	Przebieg zajęć
WSTĘPNA	- Powitanie uczniów, zapoznanie z tematem zajęć, - Rozmowa na temat zwierząt i ich cech charakterystycznych, - Przypomnienie jak działa robot Photon oraz przeanalizowanie zasad korzystania z niego, - Analiza instrukcji korzystania z tabletu, - Rozłożenie obrazków zwierząt na planszy.
GŁÓWNA	- Wręczenie każdemu uczniowi tabletu po kolei, - Programowanie robota i testowanie, - Każdy uczeń kieruje robota Photon na wskazany przez nauczyciela obrazek, - Dopasowywanie obrazka do zabawek z kosza, - Wyszukiwanie odpowiednich odgłosów zwierząt w aplikacji na tablecie.

KOŃCOWA	- Omówienie przebiegu zajęć, - Zadawanie pytań kluczowych, - Rozwiązanie quizu online o zwierzętach, - Podsumowanie zdobytych umiejętności i wiedzy.
---------	--