

KONSPEKT

W RAMACH PROGRAMU AKTYWNA TABLICA

Przedmiot: Zajęcia rozwijające kompetencje emocjonalno-społeczne	Etap edukacyjny / klasa: Szkoła Podstawowa 2b, 3a, 3d
Czas trwania: 45 min.	Prowadzący: Anna Kucz
Uzasadnienie zastosowania technologii: Technologia umożliwia pracę zdalną z uczniami. Odpowiednio dobrane narzędzia TIK pozwalają osiągać cele edukacyjne w sposób dla nich atrakcyjny.	
Temat: Utrwalamy poznane emocje - historyjki społeczne. Zajęcia z wykorzystaniem sprzętu Knowla Box - aktywna tablica.	
Forma prowadzenia zajęć: stacjonarna	
Treści nauczania – wymagania szczegółowe z podstawy programowej: - rozwijanie kompetencji, takich jak: kreatywność, innowacyjność i przedsiębiorczość, - rozwijanie umiejętności krytycznego i logicznego myślenia, rozumowania, argumentowania i wnioskowania, - umiejętność tworzenia relacji, współdziałania, współpracy oraz samodzielnej organizacji pracy w małych grupach, w tym organizacji pracy przy wykorzystaniu technologii.	
Cel ogólny lekcji: Rozwijanie umiejętności rozpoznawania i nazywania emocji. Doskonalenie wyrażania emocji w sposób akceptowany społecznie.	
Cele szczegółowe zajęć: - rozpoznawanie i nazywanie emocji, - rozwijanie wrażliwości emocjonalnej i empatii, - akceptowanie własnej emocjonalności, - rozwijanie umiejętności wyrażania i rozładowywania emocji w sposób akceptowany społecznie - adekwatne reagowanie na emocje innych.	
Metody i formy pracy: - metody czynne: metoda samodzielnych doświadczeń, metoda zadań, - metody słowne: rozmowa, instrukcja, objaśnienia, - forma grupowa, - forma indywidualna.	
Środki dydaktyczne: - zdjęcia przedstawiające osoby przeżywające różne emocje (m.in. radość, złość, strach, zaskoczenie), - ilustracje przedstawiające emotki.	
Wymagania w zakresie technologii: - Knowla Box (Magiczny Box) – aktywna ściana/podłoga.	
Realizacja dostosowań podczas lekcji: - kierowanie poleceń bezpośrednio do nauczyciela, - obrazkowe materiały dydaktyczne, - stosowanie wzmocnień pozytywnych, - dodatkowe wyjaśnienia i powtórzenia poleceń.	

Kompetencje kluczowe kształtowane u uczniów podczas lekcji:

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

Sposób ewaluacji zajęć:

Nauczyciel demonstruje uczniom uczuciometr w kształcie koła, który mierzy intensywność emocji w trzech stopniach. Uczniowie mają możliwość wskazania co czują i jak jest intensywność tych uczuć.

SCENARIUSZ ZAJĘĆ W RAMACH PROGRAMU AKTYWNA TABLICA

Część zajęć	Przebieg zajęć
WSTĘPNA	Powitanie uczniów i krótkie wprowadzenie do tematu emocji. - Rozmowa na temat emocji: jakie znacie emocje, kiedy je odczuwamy. - Pokazanie ilustracji przedstawiających różne emocje i rozmowa o nich. - Krótkie przypomnienie działania Knowla Box: jak uruchomić, jak wybrać grę, w jaki sposób korzystać z pisaków.
GŁÓWNA	- Uczniowie wykonują zadania indywidualnie na forum grupy. - Każdy losuje dla siebie zdjęcie i opowiada jaką osobę ze zdjęcia pokazuje emocję i czym może być spowodowana. - Uczniowie wyszukują emotkę, która przedstawiana omawiana sytuację. - Uczniowie starają się naśladować mimikę omawianą emocję. - Wybranie z zestawu Knowla Box gry z emocjami, każdy indywidualnie rozgrywa jedną rundę. Pozostali uczestnicy kibicują.
KOŃCOWA	- Omówienie zajęć: jakie emocje poznaliśmy, jakie występowały w grze na tablicy Knowla Box. - Każdy uczeń wybiera kartkę z emotką, którą w tym momencie odczuwa. Po wybraniu emocji po kolei wszyscy przedstawiają swój wybór, tak aby reszta uczniów mogła odgadnąć jaką emocję wybrał kolega. - Pochwały dla uczniów za zaangażowanie i kreatywność. - Krótkie podsumowanie zdobytych umiejętności: jak rozpoznawać i wyrażać emocje. - Nauczyciel pokazuje uczniom uczuciometr, sam wybiera emocję, którą w danej chwili odczuwa i określa jej intensywność. Kolejni uczniowie pokazują swoje emocje, które towarzyszą im na koniec zajęć.