

KONSPEKT

W RAMACH PROGRAMU AKTYWNA TABLICA

Przedmiot: Zajęcia rozwijające kreatywność	Etap edukacyjny / klasa: Szkoła Podstawowa, 4b
Czas trwania: 45min	Prowadzący: mgr Kazimiera Tarnawska
Uzasadnienie zastosowania technologii: Technologia umożliwia pracę zdalną z uczniami. Odpowiednio dobrane narzędzia TIK pozwalają osiągać cele edukacyjne w sposób dla nich atrakcyjny.	
Temat: Legenda o syrence warszawskiej- utrwalenie treści.	
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, i wnioskowania, - umiejętność tworzenia relacji, współdziałania, współpracy oraz samodzielnej organizacji pracy w małych grupach, w tym organizacji pracy przy wykorzystaniu technologii.	
Cel ogólny lekcji: Utrwalenie treści poznanej legendy o syrence warszawskiej. Rozwijanie umiejętności technicznych pracy ze sprzętem elektronicznym.	
Cele szczegółowe zajęć: - utrwalenie treści legendy, - doskonalenie umiejętności słuchania historii ze zrozumieniem, - przeliczanie elementów do 7, - doskonalenie umiejętności technicznych korzystania z tabletu i kierowania Photon'em, - dobieranie adekwatnej ilustracji do treści historii.	
Metody i formy pracy: - metody czynne: metoda samodzielnych doświadczeń, metoda zadań, - metody słowne: rozmowa, instrukcja, objaśnienia, - forma grupowa, - forma indywidualna.	
Środki dydaktyczne: - ilustracje przedstawiające kolejne etapy legendy, - treść legendy podzielona na poszczególne sekwencje zgodne z ilustracjami, - liczby - miseczki w dwóch kolorach jedna z napisem TAK i uśmiechniętą minką, druga z napisem NIE i smutną minką, - pompony, - pytania dotyczące legendy typu prawda/fałsz.	
Wymagania w zakresie technologii: - Photon Moduł Specjalne Potrzeby Edukacyjne (SPE) – zestaw rozszerzony - tablet Lenovo 10 cali insGraf Digital by Lenovo.	
Realizacja dostosowań podczas lekcji: - obrazkowe materiały dydaktyczne, - korzystanie z komunikacji alternatywnej (książka komunikacyjna, Mówik) oraz pomocy asystenta kulturowego, - stosowanie wzmocnień pozytywnych,	

- wydłużenie czasu pracy,
- wsparcie manualne podczas precyzyjnych ruchów ręki,
- dodatkowe wyjaśnienia i powtórzenia poleceń.

Kompetencje kluczowe kształtowane u uczniów podczas lekcji:

- ćwiczenie umiejętności aktywnego słuchania ze zrozumieniem,
- kompetencje informatyczne,
- kompetencje społeczne- współdziałanie w grupie, czekanie na swoją kolej.

Sposób ewaluacji zajęć:

- Pytania typu prawda/ fałsz- nauczyciel zadaje pytanie, uczeń wrzuca pompon do odpowiedniej miski jako prawdziwą informację bądź fałszywą.

SCENARIUSZ ZAJĘĆ W RAMACH PROGRAMU AKTYWNA TABLICA

Część zajęć	Przebieg zajęć
WSTĘPNA	- Powitanie uczniów i krótkie przypomnienie tematu. - Rozmowa na temat legendy o syrence warszawskiej. - Pokazanie ilustracji przedstawiających sytuacje z legendy, omówienie ich i wskazywanie charakterystycznych elementów na ilustracjach. - Przypomnienie funkcji robota Photon draw, - Ćwiczenia w korzystaniu z joysticka, próby poruszania Photonem w określonym kierunku, próby zmiany koloru świateł i wydawanych dźwięków.
GŁÓWNA	- Wyjaśnienie i pełna prezentacja zadania. Podział uczniów na zadania: wyszukiwanie ilustracji adekwatnej do przeczytanego tekstu, poprowadzenie robota do odpowiedniej ilustracji oraz zmiana koloru bądź wydanie dźwięku radości, ułożenie ilustracji pod cyframi dotykowymi w kolejności od 1 do 7, - Powolne odczytywanie tekstu fragmentu legendy, pomoc uczniom w odnalezieniu charakterystycznych elementów, pilnowanie by każdy uczeń znał swoją rolę w zadaniu, - Przy każdym fragmencie ilustracji następuje zamiana ról uczniów(ktoś inny szuka ilustracji, ktoś inny kieruje robotem i ktoś inny układa ilustrację w szeregu) - Zakończenie opowieści i prezentowanie całej historii w odpowiednich ilustracjach ponumerowanych od 1-7.

KOŃCOWA	- Omówienie zajęć i podsumowanie treści legendy, - Pochwały dla uczniów za zaangażowanie, - Sprawdzenie wiedzy poprzez zabawę prawda i fałsz. Przygotowane miseczki w dwóch kolorach jedna z napisem TAK i uśmiechniętą minką, druga z napisem NIE i smutną minką. Zadawanie każdemu uczniowi pytań typu prawda/fałsz. Wrzucanie pomponów do odpowiedniej miski (z uśmiechem, bądź smutną minką). - Wspólne sprzątanie stanowiska pracy- schowanie robota i tabletu w wyznaczone w sali miejsce, - Pożegnanie z uczniami.
---------	---