KONSPEKT
W RAMACH PROGRAMU AKTYWNA TABLICA

Przedmiot: język angielski	**Etap edukacyjny / klasa:** 8b
Czas trwania: 45 min	**Prowadzący:** mgr Agnieszka Szczegóła
Uzasadnienie zastosowania technologii: Technologia umożliwia pracę zdalną z uczniami. Odpowiednio dobrane narzędzia TIK pozwalają osiągać cele edukacyjne w sposób dla nich atrakcyjny.	
Temat: Utrwalanie świątecznego słownictwa – wykorzystujemy robot Photon do świątecznej zabawy z zagadkami.	
Forma prowadzenia zajęć: stacjonarna	
Treści nauczania – wymagania szczegółowe z podstawy programowej: - uczeń posługuje się podstawowym zasobem środków językowych, umożliwiających realizację wymagań w zakresie tematów związanych z kulturą (tradycje i zwyczaje) - uczeń rozumie proste wypowiedzi ustne w standardowej odmianie języka (reaguje na polecenia) - uczeń tworzy krótkie wypowiedzi ustne (opis przedmiotu) - uczeń reaguje ustnie w typowych sytuacjach językowych - uczeń zna i stosuje zasady współpracy w grupie	
Cel ogólny lekcji: - utrwalanie nazewnictwa związanego ze świętami oraz liczebników w grze opartej na różnego rodzaju zagadkach	
Cele szczegółowe zajęć: - utrwalenie poznanego słownictwa związanego ze świętami Bożego Narodzenia - stworzenie możliwości wykorzystania zasobu posiadanych środków językowych w języku obcym - doskonalenie myślenia logicznego i dedukcyjnego w trakcie rozwiązywania zagadek - poznawanie i praktyczne wykorzystanie narzędzi TIK - praktyczne wykorzystanie zasad współpracy w grupie - stworzenie sytuacji do bezpiecznej i satysfakcjonującej współpracy, dającej radość i podnoszącej samoocenę	
Metody i formy pracy: - metody słowna – objaśnienie, instrukcje - metoda praktycznego działania - forma grupowa - forma indywidualna	
Środki dydaktyczne: - papierowe plansze do zaznaczania określonych pól - karta do wpisywania kodu - koperty z kolejnymi zadaniami - plansza z kodem do weryfikacji	
Wymagania w zakresie technologii:	

- robot Photon EDU
- tablet Lenovo
- mata edukacyjna do robota Photon

Realizacja dostosowań podczas lekcji:

- przygotowanie zadań opartych na jednoetapowym poleceniu
- dokładny instruktaż ze strony nauczyciela, w razie potrzeby dodatkowe wyjaśnienia
- zapewnienie wymaganej ilości czasu na wykonanie zadania
- stworzenie bezpiecznej i motywującej atmosfery (dbałość o pozytywną samoocenę uczniów w trakcie rozwiązywania zadań i wspierającą współpracę, stosowanie wzmocnień pozytywnych)

Kompetencje kluczowe kształtowane u uczniów podczas lekcji:

- kompetencje komunikacyjne w języku ojczystym – umiejętność porozumiewania się w określonym kontekście sytuacyjnym
- kompetencje komunikacyjne w języku obcym – umiejętność zrozumienia i przekazania informacji
- kompetencje informatyczne – opanowanie i wykorzystywanie podstawowych umiejętności w zakresie TIK
- umiejętność uczenia się – poszukiwanie i wykorzystanie wskazówek w oparciu o wcześniejsze doświadczenia edukacyjne i życiowe
- kompetencje społeczne – zdolność porozumiewania się i współpracy
- świadomość kulturalna – rozumienie językowej i kulturowej różnorodności

Sposób ewaluacji zajęć:

- analiza planszy nauczyciela z zaznaczonymi polami
- omówienie sposobu rozwiązania kolejnych zagadek
- weryfikacja otrzymanego w trakcie zabawy kodu

SCENARIUSZ ZAJĘĆ
W RAMACH PROGRAMU AKTYWNA TABLICA

Część zajęć	Przebieg zajęć
WSTĘPNA	- wprowadzenie do lekcji, przedstawienie jej planu - uczniowie rozkładają na podłodze matę do pracy z robotem Photon, uruchamiają robota i tablet oraz przygotowują sprzęt do działania - nauczyciel objaśnia zasady gry: : uczniowie otrzymują planszę na kartce papieru wzorowaną na planszy do gry w „Statki”, układ planszy odpowiada planszy na macie edukacyjnej do pracy z robotem Photon : na takiej samej planszy, którą ma nauczyciel, ukrytych jest 7 zagadek o tematyce świątecznej w języku angielskim : uczniowie mają 30 min na odnalezienie i rozwiązanie wszystkich zagadek, programując po kolei ruch robota na macie (każdorazowo 3 kroki) i zaznaczając pozycję na swojej planszy : po rozwiązaniu zagadek uczniowie będą mieli możliwość zweryfikowania prawidłowości rozwiązań oraz „złamania” kodu i uzyskania nagrody w postaci świątecznych słodyczy : w trakcie zabawy staramy się maksymalnie wykorzystywać język angielski
GŁÓWNA	- uczniowie programują naprzemiennie 3 kroki na drodze robota, zaznaczając jego pozycję na swojej planszy, podają pozycję nauczycielowi nazywając pole po angielsku - po odebraniu właściwej koperty z zadaniem uczniowie wspólnie rozwiązują zagadkę, bądź następna osoba sprawdza kolejne pole na planszy programując ruch robota - uczniowie kontynuują kroki, odnajdując wszystkie zagadki, w międzyczasie otrzymują od nauczyciela informację w języku angielskim, ile minut zostało do końca gry - rozwiązania zagadek dają możliwość ułożenia kodu cyfrowego, na końcu zostaje on przez uczniów odczytany i zweryfikowany z kodem nauczyciela - uczniowie odnajdują nagrodę, zakończenie zabawy
KOŃCOWA	- porządkujemy odgadnięte hasła, przypominamy sposób odgadnięcia zagadki - sprawdzamy i odczytujemy pozycje zagadek na planszy nauczyciela - poszerzamy (ustnie) zasób słownictwa, które kojarzy nam się ze świętami - porządkujemy i chowamy sprzęt - poczęstunek, pochwały za zgodną współpracę