

KONSPEKT

W RAMACH PROGRAMU AKTYWNA TABLICA

Przedmiot: zajęcia rewalidacyjne	Etap edukacyjny / klasa: 6D SP
Czas trwania: 45min	Prowadzący: mgr Aleksandra Przybyła
Uzasadnienie zastosowania technologii: Technologia umożliwia pracę zdalną z uczniami. Odpowiednio dobrane narzędzia TIK pozwalają osiągać cele edukacyjne w sposób dla nich atrakcyjny.	
Temat: Mniej, więcej, tyle samo	
Forma prowadzenia zajęć: stacjonarna	
Treści nauczania – wymagania szczegółowe z podstawy programowej: • Rozróżnianie i porównywanie wielkości zbiorów poprzez określenia "mniej, więcej, tyle samo". • Utrwalanie pojęć matematycznych poprzez praktyczne działanie. • Rozwijanie umiejętności logicznego myślenia.	
Cel ogólny lekcji: Kształtowanie umiejętności porównywania liczebności zbiorów oraz posługiwania się pojęciami "mniej, więcej, tyle samo" przy wykorzystaniu robota Photon.	
Cele szczegółowe zajęć: • Uczeń rozpoznaje i określa, który zbiór ma mniej, więcej lub tyle samo elementów. • Uczeń utrwalą pojęcia "mniej, więcej, tyle samo" poprzez zabawy interaktywne. • Uczeń rozwija umiejętność współpracy w grupie i korzystania z nowoczesnych technologii.	
Metody i formy pracy: • Metoda aktywizująca (zabawy interaktywne z robotem Photon) • Metoda problemowa • Praca indywidualna • Metoda pogładowa (prezentacja działania robota)	
Środki dydaktyczne: • Robot edukacyjny Photon • Karty pracy z obrazkami przedstawiającymi zbiory • Kolorowe klocki • Tablica interaktywna	
Wymagania w zakresie technologii: • Aplikacja do sterowania robotem Photon • Dostęp do tabletu lub komputera	
Realizacja dostosowań podczas lekcji: • Proste i jednoznaczne polecenia • Wsparcie nauczyciela i asystenta • Użycie wizualnych i sensorycznych pomocy dydaktycznych	

Kompetencje kluczowe kształtowane u uczniów podczas lekcji:

- Kompetencje matematyczne
- Kompetencje cyfrowe

Sposób ewaluacji zajęć:

- Analiza wykonanych zadań praktycznych
- Podsumowanie ustne (nauczyciel pyta ucznia, co zapamiętali z lekcji)

SCENARIUSZ ZAJĘĆ W RAMACH PROGRAMU AKTYWNA TABLICA

Część zajęć	Przebieg zajęć
WSTĘPNA	Przywitanie uczniów, przedstawienie tematu lekcji. Wprowadzenie do tematu poprzez pokazanie różnych zbiorów i zapytanie ucznia, który z nich ma mniej, więcej lub tyle samo elementów. Krótka prezentacja robota Photon i jego możliwości.
GŁÓWNA	Zabawa interaktywna z Photonem: robot podjeżdża do różnych zbiorów klocków, a uczeń określa, czy zbiór ma mniej, więcej czy tyle samo elementów co inny. Uczeń steruje Photonem, wybierając odpowiednie odpowiedzi za pomocą aplikacji. Ćwiczenia praktyczne z kartami pracy – uczeń porównuje liczebność zbiorów i zaznacza właściwą odpowiedź.

KOŃCOWA	Dyskusja na temat wyników, uczeń podsumowuje co zauważył, czego się nauczył. Powtórzenie kluczowych pojęć na podstawie przykładów. Pożegnanie i nagrodzenie ucznia za aktywny udział w lekcji, zaakcentowanie jego mocnych stron.
---------	--