

KONSPEKT

W RAMACH PROGRAMU AKTYWNA TABLICA

Przedmiot: Zajęcia rozwijające kompetencje emocjonalno-społeczne	Etap edukacyjny / klasa: Szkoła Podstawowa, 3e
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: Rozmawiamy o marzeniach, planach na nowy rok. 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, - 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 wypowiadania się na określony temat na forum grupy.	
Cele szczegółowe zajęć: - rozwijanie wrażliwości emocjonalnej i empatii, - akceptowanie potrzeb swoich i innych osób.	
Metody i formy pracy: - metody czynne: metoda samodzielnych doświadczeń, metoda zadań, - metody słowne: rozmowa, instrukcja, objaśnienia, - forma grupowa, - forma indywidualna.	
Środki dydaktyczne: - arkusze papieru - kredki pastele	
Wymagania w zakresie technologii: - Knowla Box (Magiczny Box) – aktywna ściana/podłoga. - odtwarzacz muzyki z dostępem do internetu	
Realizacja dostosowań podczas lekcji: - kierowanie poleceń bezpośrednio do ucznia, - 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 jaka jest intensywność tych uczuć.

SCENARIUSZ ZAJĘĆ W RAMACH PROGRAMU AKTYWNA TABLICA

Część zajęć	Przebieg zajęć
WSTĘPNA	Powitanie uczniów i krótkie wprowadzenie do tematu. - „Przygoda iskierki” – zabawa twórcza. Uczniowie siedzą w kole. Na środku leży duża kartka z narysowaną iskierką (w dowolnym kolorze). Zaczynamy opowiadanie: Pewnego dnia iskierka otworzyła swoje jedno oko i pomyślała... Następnie nauczyciel odwraca się do ucznia siedzącego obok i zadajemy mu pytanie: Co było dalej?. Zadaniem dziecka jest powtórzenie zdania powiedzianego przez nauczyciela oraz wymyślenie własnego, a także przekazanie opowiadania dalej. Ostatnie dziecko powinno powtórzyć całość opowiadania. Dla ułatwienia całe początkowe fragmenty mogą mówić wszystkie dzieci, by nie nudziły się i dalej śledziły tok powstawania opowiadania. - Krótkie przypomnienie działania Knowla Box: jak uruchomić, jak wybrać grę, w jaki sposób korzystać z pisaków.
GŁÓWNA	Uczniowie wykonują zadania indywidualnie na forum grupy. - Zapoznanie uczniów z wierszem T. Chwastek-Latuszkowej „Noworoczne życzenia”. Rozmowa z dziećmi na temat nocy sylwestrowej na podstawie wiersza i doświadczeń dzieci. Zadajemy pytania: Jaką to szczególną noc niedawno obchodziliśmy?; Dlaczego jest ona ważna, niezwykła i tak hucznie obchodzona? (kończy się stary rok i zaczyna nowy); A skąd wiadomo, że ta noc właśnie nadeszła? (z kalendarza); Jak nazywa się ta noc?; Co takiego ludzie robią dokładnie o północy? (składają sobie życzenia); Czego ludzie sobie życzą?; Gdzie wita się tak hucznie Nowy Rok?; Czy tylko w naszej miejscowości? (w różnych krajach na całym świecie); Jak wy spędziłyście noc sylwestrową? - „Marzenia na nowy rok” – malowanie pastelami, rękami na dużej powierzchni, wyzwalanie uczucia radości, swobody bez ograniczeń. Na podłodze przygotowujemy duże arkusze papieru i kredki pastele. Prosimy uczniów, by zamknęli oczy i wyobrazili sobie, że przenoszą się magiczną rakietą do Krainy Marzeń. Można włączyć dowolną muzykę. Uczniowie przez chwilę słuchają. Następnie otwierają oczy. Prosimy, by namalowały to, co zobaczyły. uczniowie swobodnie malują. - Wybranie z zestawu Knowla Box gry: Fajerwerki, każdy indywidualnie rozgrywa jedną rundę. Pozostali uczestnicy kibicują.

KOŃCOWA	- Omówienie zajęć: jakie emocje nam towarzyszyły podczas zajęć, podzielenie się swoimi przemyśleniami, postanowieniami itp. - 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.
----------------	--