

KONSPEKT

W RAMACH PROGRAMU AKTYWNA TABLICA

KWIECIEŃ 2025

Przedmiot: Funkcjonowanie osobiste i społeczne	Etap edukacyjny / klasa: Szkoła Podstawowa, 8h
Czas trwania: 45 minut	Prowadzący: Julita Marcinkowska
Uzasadnienie zastosowania technologii: Technologia oraz odpowiednio dobrane narzędzia TIK pozwalają osiągać cele edukacyjne w sposób atrakcyjny dla ucznia.	
Temat: TWORZYMY TRADYCYJNY STÓŁ WIELKANOCNY Z PHOTONEM	
Forma prowadzenia zajęć: stacjonarna	
Treści nauczania – wymagania szczegółowe z podstawy programowej: - uczenie się korzystania z zaawansowanych urządzeń technicznych, - uczenie się i doskonalenie obsługiwanego komputera – korzystanie ze standardowych i specjalistycznych urządzeń peryferyjnych i programów, - usprawniania procesów poznawczych (uwaga, spostrzeganie, pamięć, myślenie), - rozwijanie i podtrzymywanie zainteresowań, - rozwijanie i utrwalanie wiedzy użytecznej w życiu codziennym, - uczenie się współuczestnictwa i współpracy podczas zabawy i zajęć, - uczenie się przekazywania informacji, dawania instrukcji, - usprawniania procesów poznawczych (uwaga, spostrzeganie, pamięć, myślenie);	
Cel ogólny lekcji: UTRWALENIE TRADYCJI ŚWIĄT WIELKANOCNYCH.	
Cele szczegółowe zajęć: Uczeń: - rozumie pojęcia: tradycyjne potrawy, zwyczaje, - potrafi dzielić się własną wiedzą dotyczącą Świąt Wielkanocnych - układa z rozsypanki literowej wyraz WIELKANOC, - tworzy z papierowych kartek A4 papierowy obrus wielkanocny, - nazywa potrawy przedstawione na ilustracjach, - odczytuje nazwy potraw, - nazywa/wskazuje tradycyjne potrawy wielkanocne, - potrafi posegregować potrawy - świąteczne i inne, które nie są związane z tradycjami świątecznymi, - przelicza elementy zbiorów, porównuje ich liczebność, - rozwija umiejętności planowania i uzasadniania odpowiedzi, - tworzy z innymi plakat stołu z potrawami wielkanocnymi, - potrafi programować robota Photon.	
Metody i formy pracy: - metoda praktycznych działań, - metody słowne: rozmowa, instrukcja, objaśnienia, - pokaz - forma grupowa, - forma indywidualna.	
Środki dydaktyczne: - ilustracje przedstawiające potrawy wielkanocne (10 realistycznych ilustracji tradycyjnych dań), - ilustracje potraw/produktów spożywczych nie związanych z Wielkanocą (5 realistycznych ilustracji), - puzzle A4 – litery tworzące wyraz WIELKANOC, - skrzynka drewniana, - puzzle tworzące papierowy obrus, - arkusz papieru, - zindywidualizowane karty pracy.	

Wymagania w zakresie technologii:

- Photon Moduł SPE
- tablet Lenovo 10cali insGraf Digital by Lenovo

Realizacja dostosowań podczas lekcji:

- powiększony wydruk ilustracji z podpisami,
- stosowanie wzmocnień pozytywnych,
- stopniowanie trudności,
- wielokrotne powtórzenia,
- wydłużenie czasu na odpowiedź i działanie,
- dodatkowe wyjaśnienia i powtórzenia poleceń.

Kompetencje kluczowe kształtowane u uczniów podczas lekcji:

- kompetencje informatyczne,
- kompetencje osobiste, społeczne oraz w zakresie uczenia się,
- kompetencje rozumienia i tworzenia informacji.

Sposób ewaluacji zajęć:

- pytania kluczowe
- karty pracy
- informacja zwrotna

SCENARIUSZ ZAJĘĆ

W RAMACH PROGRAMU AKTYWNA TABLICA

Część zajęć	Przebieg zajęć
WSTĘPNA	Powitanie. Przedstawienie celów zajęć w języku ucznia, w odniesieniu do wcześniejszej wiedzy i doświadczeń. Rozmowa na temat nadchodzących Świąt Wielkanocnych. Odwołanie się do wiedzy i doświadczeń uczniów związanych z Wielkanocą. Ułożenie z dużych puzzli literowych wyrazu: WIELKANOC. Przypomnienie zasad nakrywania do stołu w czasie uroczystych okazji. Ułożenie z papierowych elementów (puzzli) pustego, eleganckiego obrusa na stole. Przypomnienie zasad bezpiecznego korzystania z robota oraz zasad współpracy w grupie. Organizacja przestrzeni: rozłożenie maty w sąsiedztwie stolika, na którym jest papierowy obrus, ustawienie skrzynki na inne potrawy (nie związane ze świętami), włączenie tabletu, uruchomienie programu. Prezentacja niezbędnych pomocy wykorzystywanych w czasie lekcji.
GŁÓWNA	Etap I - Rozłożenie ilustracji potraw z podpisami. Uczniowie wraz z nauczycielem rozkładają na makiecie ilustracje potraw/dań/ produktów obrazem do dołu. Etap drugi – Programowanie robota. Nazywanie i porządkowanie potraw świątecznych i tych nie związanych z Wielkanocą. Uczeń umieszcza robota na polu start. Uczeń ma zadanie sterować robotem i doprowadzić go na wybrane przez siebie pole z ilustracją. Uczeń odwraca rysunek, nazywa/opisuje co na nim jest i uzasadnia czy dana potrawa powinna znaleźć się na wielkanocnym stole czy nie. Jeśli tak np mazurek z bakaliami; żurek z jajkiem; babka z lukrem - odkłada ją na papierowy obrus. Jeśli nie np. lody; spaghetti; pizza - umieszcza w drewnianej skrzynce. Każdy uczeń ma możliwość sterowania robotem, odkrywania kart, nazywania lub/i uzasadniania wyboru oraz dopasowywania ilustracji potraw w odpowiednie miejsce. Na zakończenie, gdy już wszystkie ilustracje zostaną przyporządkowane podsumowujemy pracę: W jaki sposób posegregowaliśmy potrawy/dania? Ile jest potraw wielkanocnych, a ile tych nie związanych z Wielkanocą? Jakie są nazwy tradycyjnych potraw wielkanocnych? Gdzie jest mniej/więcej ilustracji potraw, a może tyle samo?
KOŃCOWA	Podsumowanie zajęć w formie pracy plastycznej. Uczniowie tworzą plakat: Wielkanocny stół świąteczny. Wspólnie przyklejają na arkuszu obrus oraz potrawy wielkanocne. Dla chętnych - zindywidualizowane karty pracy dotyczące potraw wielkanocnych. Porządkowanie sali. Podsumowanie pracy. Rozmowa na temat tego co najbardziej podobało się uczniom w czasie zajęć. Co utrwalali na lekcji. Zindywidualizowana informacja zwrotna nauczyciela dla ucznia - podkreślenie mocnych stron, zwrócenie uwagi na to co wymaga poprawienia/dodatkowej pracy. Samoocena ucznia – wskazanie emotikona (uśmiechnięty/neutralny/smutny) Porządkowanie sali. Pożegnanie.

Julita Marcinkowska