

KONSPEKT

W RAMACH PROGRAMU AKTYWNA TABLICA

MAJ 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: Owady i rośliny na łące - Owady i rośliny na łące – podróż robota Photona	
Forma prowadzenia zajęć: stacjonarna	
Treści nauczania – wymagania szczegółowe z podstawy programowej: - uczenie się korzystania z zaawansowanych urządzeń technicznych, - uczenie się i doskonalenie obsługi 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 NAZW OWADÓW I ROŚLIN SPOTYKANYCH NA ŁĄCE.	
Cele szczegółowe zajęć: Uczeń: - rozpoznaje i nazywa wybrane owady i rośliny łąkowe, - potrafi wskazać roślinę lub owada na ilustracji, - kieruje ruchem robota za pomocą aplikacji (z pomocą nauczyciela), - współpracuje z kolegami przy rozwiązywaniu zadań, - wykonuje polecenia w prostym ciągu zdaniowym.	
Metody i formy pracy: - metoda praktycznych działań, - metody słowne: rozmowa, instrukcja, objaśnienia, - pokaz - forma grupowa, - forma indywidualna.	
Środki dydaktyczne: -ilustracje owadów i roślin łąkowych (np. motyl, biedronka, pszczoła, koniczyna, mak, stokrotka), -karty z nazwami i symbolami owadów/roślin, -znaczkę z obrazkami do kodowania trasy, -głośnik Bluetooth (opcjonalnie) – dźwięki łąki.	
Wymagania w zakresie technologii: - Photon Moduł SPE - tablet Lenovo 10cali insGraf Digital by Lenovo	
Realizacja dostosowań podczas lekcji: - powiększony wydruk ilustracji i podpisów, - stosowanie wzmocnień pozytywnych, - stopniowanie trudności, - wielokrotne powtórzenia, - wydłużenie czasu na odpowiedź i działanie, - możliwość komunikacji wspomagającej (AAC Mówik)	

- częste motywowanie, przerwy w razie potrzeby.
- wspomaganie ruchowe przy korzystaniu z tabletu.
- dodatkowe wyjaśnienia i powtórzenia poleceń.

Kompetencje kluczowe kształtowane u uczniów podczas lekcji:

- 1.Kompetencje w zakresie porozumiewania się w języku ojczystym: nazywanie i opisywanie owadów i roślin, wypowiadanie się pełnymi zdaniami lub z wykorzystaniem AAC.
- 2.Kompetencje matematyczne: orientacja przestrzenna: kierunki, położenie w siatce maty; liczenie kroków robota, proste klasyfikowanie (np. owady – rośliny).
- 3.Kompetencje cyfrowe: obsługa tabletu i aplikacji Photon EDU oraz korzystanie z technologii w celu rozwiązania zadania.
- 4.Kompetencje społeczne i obywatelskie tj.współpraca w grupie, dzielenie się zadaniami i odpowiedzialnością, respektowanie zasad (np. kolejność działań, współpraca)
5. Umiejętność uczenia się: rozwijanie zdolności do uczenia się przez doświadczenie; wzmacnianie koncentracji i uwagi; doskonalenie pamięci (np. zapamiętywanie trasy lub symboli).

Sposób ewaluacji zajęć:

- pytania kluczowe
- karty pracy
- informacja zwrotna

SCENARIUSZ ZAJĘĆ

W RAMACH PROGRAMU AKTYWNA TABLICA

Część zajęć	Przebieg zajęć
WSTĘPNA	Powitanie i wprowadzenie. Nauczyciel zaprasza uczniów do wspólnej zabawy na „łące”. Rozmowa kierowana: Co możemy zobaczyć na łące? Jakie owady tam żyją? Jakie rośliny rosną? Prezentacja ilustracji i krótkie utrwalenie nazw (można wspomóc się piosenką lub dźwiękami owadów). Praca z ilustracjami. Uczniowie dopasowują obrazki owadów i roślin do podpisów. Ćwiczenie: „Pokaż i nazwij” – uczniowie wybierają kartę i opisują, co na niej widzą. Przypomnienie zasad bezpiecznego korzystania z robota oraz zasad współpracy w grupie. Organizacja przestrzeni: rozłożenie maty, włączenie tabletu, uruchomienie programu. Prezentacja niezbędnych pomocy wykorzystywanych w czasie lekcji.
GŁÓWNA	Rozłożenie ilustracji na macie. Nauczyciel rozkłada na macie obrazki przedstawiające owady i rośliny – każdy w osobnym polu. Photon ma „odwiedzić” łąkę i zatrzymać się przy wyznaczonych punktach (np. „znajdź motyla, potem koniczynę”). Uczniowie wspólnie planują trasę Photona, programując go za pomocą aplikacji (wspomaganie przez nauczyciela). Po dotarciu do pola z obrazkiem – wspólna rozmowa: Co to za owad/roślina? Co o nim wiemy? Można wzbogacić zabawę o dźwięki – robot „bzyczy” przy pszczole, „tańczy” przy motyłu itd.
KOŃCOWA	Podsumowanie zajęć Krótkie pytania do uczniów: Co zapamiętałeś? Jakiego owada najbardziej lubisz? Pochwała za zaangażowanie. Na zakończenie robot Photon macha (zmiana koloru, dźwięk). Dla chętnych - zindywidualizowane karty pracy: Karta 1 – Połącz nazwę z obrazkiem - uczniowie łączą linią owada z jego nazwą) Karta 2 – Pokoloruj łąkę - na obrazku znajduje się łąka z konturami kilku roślin i owadów. Zadaniem ucznia jest pokolorowanie elementów według wzoru lub dowolnie. Porządkowanie sali. Podsumowanie pracy. Ewaluacja i obserwacja ucznia: -Czy potrafił nazwać owady i rośliny? -Czy współpracował w grupie? -Czy angażował się w programowanie robota? -Czy wymagał dużego wsparcia, czy podejmował próby samodzielne? 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. Porządkowanie sali. Pożegnanie.

Julita Marcinkowska