

KONSPEKT

W RAMACH PROGRAMU AKTYWNA TABLICA

Przedmiot: Zajęcia rozwijające kompetencje emocjonalno-społeczne	Etap edukacyjny / klasa: Szkoła Podstawowa, 6b, 8d, 8g, 8f
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 magii przyjaźni, czyli na czym polega zawieranie i podtrzymywanie długotrwałych relacji. 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: - ukazanie roli przyjaźni w życiu człowieka, - przybliżenie istoty i znaczenia prawdziwej przyjaźni, - wskazanie warunków prawdziwej przyjaźni, - kształtowanie postawy dobrego przyjaciela.	
Metody i formy pracy: - metody czynne: metoda samodzielnych doświadczeń, metoda zadań, - metody słowne: rozmowa, dyskusja, instrukcja, objaśnienia, - forma grupowa, - forma indywidualna.	
Środki dydaktyczne: - arkusze papieru - kartki A4 - marker - długopisy - kredki.	
Wymagania w zakresie technologii: - Knowla Box (Magiczny Box) – aktywna ściana/podłoga.	
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	1. Powitanie uczniów. 2. Wprowadzenie do tematu – burza mózgów na temat tego, kim jest przyjaciel - spisanie wspólnej definicji przyjaciela 3. Zapoznanie uczniów z definicją: przyjaciel, wyszukaną w internecie. 4. Krótkie przypomnienie działania Knowla Box: jak uruchomić, jak wybrać grę, w jaki sposób korzystać z pisaków.
GŁÓWNA	Uczniowie wykonują zadania indywidualnie na forum grupy. 1. Przywołanie przykładów przyjaźni z bajek - zadanie: narysowanie dwóch bajkowych postaci, które są doskonałym przykładem przyjaźni (np. Timon i Pumba, Anna i Olaf, Kubuś Puchatek i Prosiaczek); - omówienie prac: Po czym poznajesz, że narysowanych bohaterów łączy prawdziwa przyjaźń? Jakie zachowania są przyjacielskie? Jakie cechy sprawiają, że te postacie są dobrymi przyjaciółmi? 2. Określenie, co pomaga, a co przeszkadza w budowaniu przyjaźni. Nauczyciel dzieli na dwie grupy. Zadaniem pierwszej jest stworzenie listy lub symboli cech i zachowań, które pomagają w budowaniu przyjaźni, drugiej zaś – listy symboli tego, co przeszkadza. 3. Wskazanie warunków prawdziwej przyjaźni. Wspólne stworzenie listy: Jeśli chcesz się z kimś zaprzyjaźnić, to: 4. Zabawa „Możesz na mnie polegać” Uczniowie satają w rzędzie, stykając się ramionami, pomiędzy które wkładają kartki papieru. Kartka nie może upaść na ziemię. Nauczyciel dodaje różne zadania: - przejście kroku do przodu - przejście trzech kroków do tyłu - podskok - obrót wokół własnej osi. - Wybranie z zestawu Knowla Box gry: Kręgle, wspólne rozegranie rundy. Zwrócenie uwagi na zdrową rywalizację, grę fair play.

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.
----------------	--