SZKOŁA PODSTAWOWA NR 9 IM. 42 PUŁKU PIECHOTY W BIAŁYMSTOKU

F-LAB

CLIL

TIK

NEURODYDAKTYKA

COACHING

W SZKOLE PODSTAWOWEJ

Fundusze Europejskie Wiedza Edukacja Rozwój

Rzeczpospolita Polska

Unia Europejska Europejski Fundusz Społeczny

POWERSE 2018-1-PL01-KA101-049661

Publikacja sfinansowana w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój współfinansowanego z Europejskiego Funduszu Społecznego.

Publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko jej autorów, którzy ponoszą odpowiedzialności za jej zawartość merytoryczną.

PUBLIKACJA BEZPŁATNA

WPROWADZENIE

Niniejsza publikacja jest efektem pracy grupy 16 nauczycieli Szkoły Podstawowej nr 9 im. 42 Pułku Piechoty w Białymstoku w programie Erasmus + nad projektem „F-LAB" POWERSE-2018-1-PL01-KA101-049661. Zawiera ona 8 programów przeznaczonych dla uczniów szkoły podstawowej, które można realizować w ramach lekcji jak i zajęć pozalekcyjnych oraz dwa skierowane do nauczycieli.

Pod angielskim akronimem CLIL Content and Language Integrated Learning kryje się metoda zintegrowanego kształcenia przedmiotowo – językowego opartego na jednoczesnym przekazywaniu treści z dziedziny nauczanych przedmiotów i elementów języka obcego. Wykorzystując ją, nauczyciele stworzyli autorskie programy nauczania języka angielskiego na innych przedmiotach, zajęciach pozalekcyjnych. Są pomysły do wykorzystania na dwujęzycznych zajęciach teatralnych, scenariusz przedstawienia jak i sposób na uczenie języka angielskiego na matematyce.

„TIK i ŁAPIĘ W MIG" to jeden z programów, który powstał po ukończeniu przez 4 nauczycieli kursu z zakresu technologii informacyjno – komunikacyjnych i ich zastosowania w pracy z uczniem w szkole podstawowej. O konieczności wdrażania uczniów do korzystania z nowoczesnych technologii nie trzeba nikogo przekonywać, wszak technologie wykorzystuje każdy z nas nie tylko w pracy, ale także stosuje je na co dzień. O ile dla niektórych dorosłych to zjawisko jest nie tyle pasjonujące co niezbędne, o tyle dzieci podchodzą do nowinek technicznych z dużo większym zapałem. Można to wykorzystać w pracy z uczniem, by zwiększyć skuteczność nauczania, zmotywować do pracy, przyciągnąć uwagę.

Jak ważne są te aspekty nauczania, przekonują nas autorzy kolejnych programów. „Nauczanie przyjazne mózgowi", powtórzone za Marzeną Żylińską, stanowi ich motto. Zaskoczenie, inspiracja, nieszablonowość to sposoby, by pobudzić mózg do działania. Mamy nadzieję, że nasze propozycje sprostają tym wymaganiom.

Wszystkim, którzy zainspirowali nas do stworzenia tej broszury, przede wszystkim nauczycielom z irlandzkich instytucji szkoleniowych Emerald Cultural Institute, English Matters S.L oraz chorwackiej Pricalicy, uczniom, koleżankom i kolegom, serdecznie dziękujemy.

Zapraszamy do korzystania z naszych pomysłów.

Autorzy

SPIS TREŚCI

1. Iwona Kochanowska, Edyta Wiśniewska ***„An interactive book for kids”***
2. Ewa Jerzykowska- Zagórska, Urszula Morawska, Edyta Haraburda ***„Healthy life: teaching English through drama. Program innowacji językowo-teatralnej w klasie V szkoły podstawowej”***
3. Jolanta Tarnowska ***„ EASY MATH- matematyka z elementami języka angielskiego w klasie 6 szkoły podstawowej”***
4. Paweł Łabanowski, Elżbieta Trojanowska ***„Program z piłki siatkowej w klasie V dziewcząt”***
5. Angelika Kotowicz, Mateusz Kowalczyk ***„TIK I ŁAPIĘ W MIG”***
6. Joanna Komendo- Borowska, Iza Brant- Szehidewicz ***„Multimedialny Angielski – uczymy się razem”***
7. Agnieszka Kaczmarek – Chocha ***„Technologie informacyjno-komunikacyjne (TIK) w pracy z uczniem i uczniem ze SPE w szkole podstawowej.”***
8. Katarzyna Kisielewska – Martyniuk ***„Nauczanie z wykorzystaniem elementów neurodydaktyki – zajęcia dla nauczycieli”***
9. Joanna Niesterowicz ***„Wykorzystanie elementów neurodydaktyki w procesie nauczania osób ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi - zajęcia dla nauczycieli”***
10. Joanna Osipiuk ***„Dotknij, poczuj, zobacz, doświadcz”.*** Nauczanie z wykorzystaniem elementów neurodydaktyki w klasach I-III.

AN INTERACTIVE BOOK FOR KIDS

I. Wiadomości wstępne:

1. Tytuł - ‘An interactive book for kids’

2. Przedmiot - Pozalekcyjne zajęcia edukacyjno-rozwojowe: zajęcia rozwijające zainteresowania uczniów

3. Typ szkoły - szkoła podstawowa

4. Liczba godzin w cyklu kształcenia - 6 godzin lekcyjnych

5. Autorzy programu:

- Edyta Wiśniewska:

1. Katolicki Uniwersytet Lubelski; Wydział Humanistyczny; kierunek – filologia polska; specjalność – pedagogiczna, bibliotekoznawstwo z informacją naukową, edytorstwo; tytuł – magister

2. Wyższa Szkoła Administracji Publicznej w Białymstoku; kierunek – edukacja dla bezpieczeństwa – studia podyplomowe.

3. Emerald Cultural Institute – English Language; Dublin; Level: Pre-Intermidiate

- Iwona Kochanowska:

1. Uniwersytet Warszawski; Wydział Lingwistyki Stosowanej i Filologii Wschodniosłowiańskich; kierunek – filologia; specjalność – lingwistyka stosowana; tytuł – magister

2. Instytut Studiów Podyplomowych Wyższej Szkoły Komunikowania, Politologii i Stosunków Międzynarodowych; studia podyplomowe w zakresie edukacji wczesnoszkolnej i przedszkolnej

3. Emerald Cultural Institute – English Language; Dublin; Level: Intermediate B CEFR B1+

II. Wstęp:

1. Założenia metodyczne oraz dydaktyczno-wychowawcze programu:

- Kształtowanie kompetencji językowych poprzez stworzenie narzędzi mających na celu wspieranie procesu kształcenia ogólnego w zakresie kompetencji kluczowych uczniów – nauczanie języka obcego, rozwijania kreatywności, innowacyjności, pracy zespołowej. Interaktywna książeczka

pozwoli w formie ćwiczeń młodszym uczniom opanować, a starszym utrwalić podstawowe zagadnienia gramatyczne oraz materiał leksykalny związany z tematem „Szkoła”.

2. Charakterystyka odbiorcy:

- Program skierowany jest do uczniów klas szóstych, którzy stworzą narzędzie – książeczkę do nauki słownictwa w zakresie tematu „Szkoła” w języku angielskim dla uczniów klas I-III. Następnie szóstoklasiści będą mieli okazję do podzielenia się swoją wiedzą z młodszymi podczas zajęć z udziałem dwóch grup wiekowych.

3. Niezbędne warunki realizacji programu: klasopracownia wyposażona w ławki, krzesełka; pomoce dydaktyczne – słowniki, karty i plansze edukacyjne, materiały papiernicze i biurowe: kolorowe kartki techniczne, filce, pianki, kredki, flamastry, farby, markery suchościeralne, rzepy, sznurki, tasiemki, nożyce, kleje, Internet, tablica interaktywna, drukarka.

III. Cele edukacyjne:

1. Cele ogólne zgodne z podstawą programową i misją szkoły:

- Sprawne komunikowanie się w języku obcym nowożytnym.

- Popularyzacja języka angielskiego w szkole i motywowanie do jego nauki.

- Przygotowanie uczniów do skutecznego używania poznanego słownictwa z j. angielskiego w codziennych sytuacjach.

2. Cele szczegółowe:

Uczniowie wiedzą:

- jak wykorzystać posiadane umiejętności w sytuacjach codziennych

Uczniowie potrafią:

- swobodnie stosować w mowie i piśmie poznane słownictwo i zwroty

- konstruować proste zdania

- poprawnie czytać w języku angielskim

- porozumieć się między sobą

3. Cele uzupełniające:

- Aktywizacja uczniów – motywowanie uczniów do kreatywnej, innowacyjnej pracy i nauki.

- Kształcenie umiejętności pracy w grupach, negocjacji i osiągania porozumienia.

- Zachęcanie do samodzielnej nauki, samodzielnego poszukiwania rozwiązań.

- Budowanie pozytywnej samooceny i wiary we własne możliwości.

IV. Treści nauczania:

1. Treści podstawowe zgodne z podstawą programową:

- Uczeń posługuje się bardzo podstawowym zasobem środków językowych dotyczących jego samego i jego najbliższego otoczenia, umożliwiającym realizację pozostałych wymagań ogólnych w zakresie tematu: moja szkoła (pp 1.3).

Uczestnik zajęć:

- używa zwrotów powitalnych i pożegnalnych, pozdrowień i pytania o samopoczucie, przedstawiania siebie i innych stosownie do sytuacji komunikacyjnej;
- nazywa w języku angielskim przybory, osoby, elementy wyposażenia związane z tematem „Szkoła”.
- stosuje odpowiednią formę rzeczowników (l. pojedyncza i mnoga) w j. angielskim.
- odmienia czasownik „to be”
- konstruuje pytanie, prośbę o przedmiot i udziela odpowiedzi, w tym twierdzących lub przeczących.
- nazywa kolor i wielkość przedmiotu oraz jego położenie.

- nazywa pory dnia, pyta o godzinę.

2. Treści uzupełniające spójne z podstawą programową:

- Uczeń wie, że ludzie posługują się różnymi językami i aby się z nimi porozumieć, warto nauczyć się ich języka (pp 8.1).

- Uczeń współpracuje z rówieśnikami w trakcie nauki (pp 10).

- Uczeń korzysta ze źródeł informacji w języku obcym nowożytnym (pp 11).

V. Procedury osiągania celów:

1. Metody pracy:

- eksponująca (pokaz)

- programowa (przy pomocy komputera, słowników, podręcznika do języka angielskiego)

- praktyczna (metoda projektu)

- problemowa (metody aktywizujące)

(metody samodzielnego dochodzenia do wiedzy, metody praktyczne)

2. Formy pracy:

- indywidualna

- grupowa

- plenum

3. Indywidualizacja:

- zróżnicowanie form i metod pracy

- tworzenie warunków do rozwoju dziecka zgodnego z jego własnym tempem, uwzględniając indywidualne czynniki wpływające na rozwój dziecka

- uwzględnianie możliwości i preferencji dzieci w zakresie sposobów uczenia się

4. Techniczne środki nauczania:

- artykuły papiernicze i biurowe (o różnej teksturze – zmysły:dotyk, wzrok)

- przybory szkolne (przedmioty demonstracyjne)

- komputer z dostępem do Internetu (zmysły: wzrok, słuch)

- aplikacja głośnomówiącego tłumacza w telefonie

5. Podręczniki, książki pomocnicze:

- podręcznik do nauki języka angielskiego
- słownik polsko- angielski i angielsko-polski
- słownik jednojęzyczny angielsko-angielski
- fiszki – język angielski
- plansze dydaktyczne – słownictwo tematyczne

VI. Procedury ewaluacji:

- wymagania na oceny – uzyskanie dyplomu uczestnictwa w zajęciach (kryterium: obecność)
- sposoby i metody ewaluacji:
  - metody indywidualne
  - metody interpersonalne
  - metody grupowe
  - metody wizualne
- przykłady ewaluacji
  - ankieta
  - róża wiatrów
  - zdania niedokończone
  - ocena koleżeńska

VII. Inne:

- trzy scenariusze pozalekcyjnych zajęć edukacyjno-rozwojowych: zajęcia rozwijające zainteresowania uczniów z języka angielskiego.

1/3 Scenariusz pozalekcyjnych zajęć edukacyjno-rozwojowych: zajęcia rozwijające zainteresowania uczniów

Temat: ‘An interactive book for kids’ – Jak zaprojektować książeczkę interaktywną do nauki języka angielskiego dla młodszych uczniów?

Czas trwania zajęć: 2 godziny lekcyjne

Grupa wiekowa: Uczniowie klasy szóstej

Autorzy: Edyta Wiśniewska, Iwona Kochanowska

Pomoce dydaktyczne: podręcznik do nauki języka angielskiego, słownik polsko-angielski i angielsko-polski, słownik jednojęzyczny angielsko-angielski, fiszki – język angielski, plansze dydaktyczne, aplikacja głośno mówiącego tłumacza w telefonie – słownictwo tematyczne, komputer z dostępem do internetu, tablica interaktywna, bloki do flipchartów, flamastry.

Cele:

Uczeń:

- zna cel działań służących realizacji projektu ‘Interactive book for kids’;

- gromadzi słownictwo z zakresu tematycznego „Szkoła”;

- dokonuje selekcji materiału;

- skutecznie stosuje poznane słownictwo w języku angielskim w codziennych sytuacjach;

- doskonali umiejętność pracy w zespole

- rozwija umiejętność kreatywnego myślenia.

Słownictwo nowe: przybory, osoby, elementy wyposażenia związane z tematem ‘Szkoła’ w języku angielskim, kolory i wielkość przedmiotu oraz jego położenie

Wprowadzenie:

1. Zapoznanie uczniów z celem zajęć i planowanym efektem finalnym ich pracy.
2. Zebranie pomysłów na „interaktywność” książeczki.

- przy wykorzystaniu tablicy interaktywnej nauczyciel prezentuje uczniom definicję interaktywności i pokazuje przykładowe ćwiczenia.

- podział uczniów na 2-3 grupy. Metodą burzy mózgów każda z nich wypisuje na papierze flipchartowym swoje pomysły na „interaktywność” książeczki.

3. Prezentacja pomysłów na forum.

Wprowadzenie nowego materiału:

1. Uczniowie w tych samych grupach wykorzystują słowniki polsko-angielskie i angielsko-angielskie do zgromadzenia banku słownictwa związanego ze szkołą.

- I grupa: nazywa osoby tworzące społeczność szkoły (nauczyciel, uczeń, rodzic, dyrektor, woźny, bibliotekarka, kucharka itd.) oraz przybory szkolne.

- II grupa: gromadzi słownictwo związane z przestrzenią: boisko, szatnia, sale, biblioteka, gabinet dyrektora, stołówka, korytarz, sala gimnastyczna oraz elementami wyposażenia pomieszczeń.

- III grupa: podejmuje próbę stworzenia krótkich dialogów między uczniami oraz nauczycielami, w tym powitań oficjalnych i nieoficjalnych, przedstawiania siebie i innych, pytania o godzinę.

Utrwalenie materiału:

- Prezentacja pracy grup i uzupełnienie zebranego słownictwa.

Zakończenie:

Podsumowanie efektów podjętych działań.

2/3 Scenariusz pozalekcyjnych zajęć edukacyjno-rozwojowych: zajęć rozwijających zainteresowania uczniów

Temat: ‘An interactive book for kids’ – Redagujemy i składamy książeczkę interaktywną do nauki języka angielskiego dla młodszych uczniów.

Czas trwania zajęć: 3 godziny lekcyjne

Grupa wiekowa: Uczniowie klasy szóstej

Autorzy: Edyta Wiśniewska, Iwona Kochanowska

Pomoce dydaktyczne: artykuły papiernicze i biurowe (kolorowe kartki techniczne, filce, pianki, kredki, flamastry, farby, markery suchościeralne, rzepy, sznurki, tasiemki, nożyce, kleje), przybory szkolne, komputer z dostępem do Internetu i drukarki, aplikacja głośno mówiącego tłumacza w telefonie.

Cele:

Uczeń:

- porządkuje słownictwo;

- swobodnie stosuje w mowie i piśmie poznane słownictwo i zwroty w języku angielskim;

- konstruuje proste zdania; - wykorzystując słownictwo z poprzedniej lekcji, tworzy własne materiały do ćwiczeń;

- doskonali umiejętność pracy w grupie.

Wprowadzenie:

- utrwalenie odmiany czasownika „to be” i stworzenie materiałów do ćwiczeń, np. w formie dopasowywanych szablonów puzzli na kartce do zalaminowania i wycięcia. (I grupa: liczba pojedyncza, II grupa: l. mnoga)

Wprowadzenie nowego materiału:

I grupa: rysuje/drukuje symboliczne postacie i dymki dialogowe. Na oddzielnych kartkach zapisuje propozycje pojedynczych dialogów z porzednich zajęć (powitania oficjalne i nieoficjalne, przedstawianie siebie i innych, pytania o samopoczucie, godzinę). **Po zalaminowaniu i przyklejeniu do nich rzepów powstaną elementy do przypinania dialogów odpowiednich dla danej sytuacji.**

II grupa: rysuje/drukuje symboliczne oznaczenia elementów przestrzeni szkolnej oraz pracowników, wykorzystując materiał z poprzednich zajęć, na oddzielnych kartkach przygotowuje napisy z ich angielskimi nazwami. Dodatkowo przygotowuje po angielsku oznaczenia lokalizacji „na”, pod”, „przy”. Po zalaminowaniu i przyklejeniu do nich rzepów powstaną elementy do przypinania nazwy obok danego elementu.

III grupa: rysuje/drukuje symboliczne oznaczenia przyborów, następnie pod każdym z nich zapisuje po angielsku 3 nazwy, z których tylko jedna jest prawidłowa. Zapisuje po angielsku pytanie o nazwę przedmiotu na wybranej przez uczniów ilustracji, pod spodem najpierw 3 odpowiedzi twierdzące, z których tylko jedna będzie właściwa. Następnie projektuje to samo ćwiczenie w formie zaprzeczenia (do zaznaczenia przez użytkownika mazakiem sucho ścieralnym).

Utrwalenie materiału:

Wykonanie stron tytułowych i sformułowanie poleceń do zadań. Sprawdzenie ćwiczeń.

Zakończenie:

Złożenie wykonanej książeczki, zalaminowanie kartek, pocięcie ich i przymocowanie rzepów.

Ewaluacja zajęć.

3/3 Scenariusz pozalekcyjnych zajęć edukacyjno-rozwojowych: zajęć rozwijających zainteresowania uczniów

Temat: ‘Interactive book for kids’ – edukacja rówieśnicza z wykorzystaniem stworzonej przez uczniów pomocy naukowej.

Czas trwania zajęć: 1 godzina lekcyjna

Grupa wiekowa: Uczniowie klasy drugiej, uczniowie klasy szóstej

Autorzy: Edyta Wiśniewska, Iwona Kochanowska

Pomoce dydaktyczne: książeczka interaktywna do nauki języka angielskiego ‘Interactive book for kids’, słowniki polsko-angielskie, tłumacz w telefonie

Cele:

- popularyzacja języka angielskiego w szkole i motywowanie do jego nauki;

- wdrażanie do edukacji rówieśniczej;

Uczeń:

- utrwala i uzupełnia słownictwo związane z tematem „szkoła”

- poprawnie czyta w języku angielskim

Wprowadzenie:

Zapoznanie uczniów ze sobą i wyjaśnienie zasad pracy w grupie zróżnicowanej wiekowo. Podział na grupy w taki sposób, aby w każdej było dwoje uczniów starszych, którzy wystąpią w roli nauczyciela.

Wprowadzenie nowego materiału:

Praca grup z książeczką interaktywną pod kierunkiem pedagoga.

Utrwalenie materiału:

Głośne odczytanie wykonanych ćwiczeń.

Zakończenie:

Ewaluacja zajęć. Wręczenie dyplomów uczestnikom zajęć.

Healthy life: teaching English through drama.

Program innowacji językowo-teatralnej w klasie V szkoły podstawowej

Autorki innowacji: **Ewa Jerzykowska – Zagórska, Urszula Morawska, Edyta Haraburda**

Placówka: **Szkoła Podstawowa nr 9 im. 42 Pułku Piechoty w Białymstoku**

Termin i czas trwania innowacji: **r.szk. 2019/2020**

Rodzaj innowacji: programowa

Zasięg: **klasa V**

WSTĘP

Innowacja będzie realizowana raz w tygodniu na jednej godzinie lekcyjnej. Obejmuje treści z zakresu kształcenia językowego (języki polski i angielski), artystycznego oraz profilaktyki zdrowia. Program uwzględnia założenia zatwierdzonej przez MEN „Podstawy programowej kształcenia ogólnego". Jego istota polega na prowadzeniu działalności teatralnej jako metody realizowania treści i osiągania celów edukacyjnych i wychowawczych.

OPIS INNOWACJI

Uczniowie czerpią przyjemność z występów na scenie. Zabawa w teatr pomaga im w przyjemny sposób opanować treści i umiejętności wynikające z podstawy programowej, stąd pomysł na realizację autorskiego przedstawienia dwujęzycznego „A nightmare, czyli straszny sen Łakomczucha" W trakcie pracy nad przedstawieniem teatralnym uczniowie docierają do wiedzy z zakresu języka polskiego, języka angielskiego i kształcą umiejętności językowe oraz artystyczne. Wprowadzenie treści prozdrowotnych wzbogaca program o walory profilaktyczne. Uczniowie pod kierunkiem nauczyciela, korzystając z różnych źródeł informacji zdobywają wiedzę na temat zdrowego stylu życia. Poznają zasady zdrowego żywienia i zagrożenia wynikające z ich nieprzestrzegania. Wcielają się w role scenarzysty, scenografa oraz reżysera

aktora, pracując nad przedstawieniem.
Istotą programu jest korelacja międzyprzedmiotowa podporządkowana kształtowaniu

niezbędnych w życiu kompetencji, w tym umiejętności komunikowania się w języku ojczystym i obcym, czytania, pisania, rozumowania, wyszukiwania, doboru i wykorzystania informacji w celu rozwiązania zadań problemowych.

Jednym z założeń naszej innowacji jest również kształtowanie odpowiedzialności za słowo, uczenie wrażliwości na jego piękno i uświadomienie mocy oddziaływania na widza przy pomocy środków teatralnych.

CELE OGÓLNE

- Rozwijanie kreatywności, wyobraźni i ekspresji twórczej.
- Wspomaganie rozwoju procesów poznawczych oraz stosowanie opanowanych umiejętności w nowej sytuacji.
- Rozbudzanie zainteresowań językowych.
- Kształtowanie umiejętności społecznych i intelektualnych uczniów, takich jak: praca w zespole, współdziałanie, umiejętności efektywnej komunikacji, empatii.
- Rozwijanie umiejętności aktorskich, reżyserskich, scenograficznych.
- Kształtowanie umiejętności wyrażania siebie, własnych myśli, uczuć i doświadczeń- samopoznanie prowadzące do harmonijnego rozwoju emocjonalnego i fizycznego
- Wzmacnianie pozytywnych zachowań prozdrowotnych.

CELE OPERACYJNE

Uczeń:

- Korzystając z różnych źródeł, zdobywa informacje na temat zdrowego stylu życia i zagrożeń wynikających z niezdrowych nawyków.
- Twórczo wykorzystuje zebrane informacje, tworząc scenariusz przedstawienia.
- Wykonuje projekt plakatu do przedstawienia.
- Sporządza projekt scenografii i kostiumów.
- Gromadzi słownictwo z języka angielskiego w zakresie ciało człowieka, zdrowie, żywność i wykorzystuje je, tworząc dialogi.
- Tłumaczy zapisane dialogi na język polski.
- Opanowuje pamięciowo swoją rolę.
- Wykonuje elementy scenografii i kostiumów.
- Współpracuje w grupie, przygotowując i odgrywając kolejne sceny przedstawienia.
- Stosuje zasady zdrowego stylu życia na co dzień, sporządza zdrowe menu na cały dzień.

	Treści programowe
Wrzesień	1. Zajęcia organizacyjne i integracyjne. 2. Scenki dramowe. 3. Co to jest „zdrowy styl życia”
Październik	1. Zdrowie w kształcie piramidy. 2. Zdrowe menu dla mojej rodziny. 3. Jak żywność wpływa na nasz organizm – wyszukiwanie informacji na temat zdrowych produktów. 4. Co nam szkodzi.
Listopad	1. Łakomczuch bohaterem naszego przedstawienia. 2. Inni bohaterowie przedstawienia. 3. Obrona i oskarżenie. 4. Nasze projekty scenografii i kostiumów, cz. I.
Grudzień	1. Nasze projekty scenografii i kostiumów, cz. II. 2. Plakat do przedstawienia. 3. Praca nad słownictwem angielskim do przedstawienia.
Styczeń	1. Praca nad dwujęzycznym scenariuszem, scena I. 2. Praca nad dwujęzycznym scenariuszem, scena II
Luty	1. Praca nad dwujęzycznym scenariuszem, scena III 2. Praca nad dwujęzycznym scenariuszem, scena IV 3. Przydział ról. 4. Muzyka i efekty dźwiękowe. 5. Występ z fragmentem spektaklu na Dniu Otwartym.
Marzec	1- 4. Próby spektaklu.
Kwiecień	1- 4. Wykonanie scenografii i kostiumów.
Maj	1. Próba generalna spektaklu. 2. Występ w trakcie realizacji całodniowego projektu EKOSZKOŁA. 3. Udział w przeglądach teatralnych.
Czerwiec	1. Ewaluacja programu.

Po latach doświadczeń w pracy z zespołami teatralnymi mamy świadomość, że nasz harmonogram działań jest tak naprawdę propozycją, wobec której należy zachować dużą dozę

elastyczności.. Dlatego też zakładamy, że niektóre z proponowanych przez nas tematów mogą ulec zmianie na rzecz zagadnień zaproponowanych przez uczniów lub z powodu większej liczby godzin poświęconych na temat, który szczególnie ich zainteresował.

METODY

Słowne:
- Rozmowa
- Dyskusja
- Praca z tekstem

Działań praktycznych:
- Drama
- Ćwiczeń praktycznych

Projektu
Problemowa

FORMY PRACY
- **Indywidualna**
- **W grupie**
- **Zbiorowa**

OCENIANIE OSIĄGNIĘĆ UCZNIA

Program nastawiony jest na działania praktyczne, uczestnictwo w życiu kulturalnym, aktywność, zaangażowanie uczniów..
Ocenie podlegać będą:
- aktywność ucznia na zajęciach,
- zaangażowanie i wysiłek włożony przez ucznia,
- kreatywna postawa,
- stopień opanowania wiadomości i umiejętności.

TECHNIKI KONTROLI I OCENY

- obserwacja ucznia podczas zajęć,
- projekty uczniowskie,
- formy praktyczne: gra aktorska, przygotowywanie scenografii i kostiumów, plakatów, menu, oprawy muzycznej; próby reżyserskie.

EWALUACJA

Będzie przeprowadzona już w toku wdrażania programu, a jej cel to sprawdzenie efektywności

nauczania oraz jakości pracy.

- Swoje umiejętności uczniowie będą prezentowali podczas wystawianych przez siebie spektakli na forum klasy, szkoły, a także biorąc udział w konkursach i przeglądach.
- Po każdym przestawieniu nauczyciel prowadzący zajęcia przeprowadzi z uczniami ewaluację, pozwalającą na wskazanie mocnych i słabych stron przedsięwzięcia i służącą ustaleniu działań przyszłych. Jej wyniki zostaną przedstawione w formie plakatów.
- Analizę i weryfikację zgromadzonych informacji przeprowadzą osoby prowadzące zajęcia.
- Rezultaty zrealizowanego programu zostaną przedstawione podczas podsumowującej rady pedagogicznej na koniec roku szkolnego
- Rodzice uczniów będą mieli możliwość uczestniczenia w występie dzieci.

Uwagi końcowe

Program innowacyjny jest otwarty, może ulec modyfikacji w zależności od predyspozycji uczniów, zastrzegamy sobie także możliwość wzbogacania go i korygowania w miarę realizacji i zdobywania doświadczeń, a także w przypadku nawiązania współpracy z instytucjami kulturalnymi. Nie zamierzamy też rezygnować ze sprawdzonych przedsięwzięć jak przygotowanie montaży słowno - muzycznych na Święto Szkoły czy przedstawień na przeglądy. Formą oddziaływania na środowisko lokalne będzie wystawienie spektakli dla dzieci ze szkół podstawowych z rejonu naszej szkoły. Liczymy też na kreatywność przyszłych wychowanków i ich rodziców, którym z pewnością nie zabraknie pomysłów na uzupełnienie naszej oferty programowej.

Literatura pomocnicza:

Brthold M., Historia teatru ,Warszawa 1980
Degler J., Wstęp do nauki o teatrze, Warszawa 2002
Filler W., Współczesny teatr polski, Warszawa 1976
Gilewicz G. Zioło B. Bator Z., Ćwiczenia dykcyjne, Kraków 1998
Goffman I., Człowiek w teatrze życia codziennego, Warszawa 1981
Hausbrandt A., Elementy wiedzy o teatrze, Warszawa 1982
Jader M., Efektywne i atrakcyjne metody pracy z dziećmi, Warszawa 1997
Jurkowski H., Dzieje teatru lalek, Warszawa 1970, 1984
Oczkoś M., Abecadło mówienia, Warszawa 2000
Pankowska K., Edukacja przez dramę, Warszawa 1997
Raszewski Z., Krótka historia teatru polskiego, Warszawa 1997
Rybotycka L., Gry dramatyczne, Warszawa 1990
Sławińska I., Sceniczny gest poety, Kraków 1960
Tarasiewicz B., Mówię i śpiewam świadomie, Kraków 2011
Way B., Drama w wychowaniu dzieci i młodzieży, Warszawa 1997

Scenariusz przedstawienia
stworzony wspólnie z uczniami
klasy z innowacją teatralną 5b

Koszmarny sen Łakomczucha

Występują:

Łakomczuch
Mama
Sędzia I
Sędzia II
Sędzia III
Serce
Mózg
Żołądek
Chipsy
Cola
Fastfoody
Oskarżyciel
ObrońcaI
Obrońca II
Tłumacz
Dietetyk I
Dietetyk II
Właściciele kiosku z fastfoodami

Scena I

(na środku sceny łóżko, wokół poniewierają się: opakowanie po chipsach, puszka po coli, itp.Łakomczuch śpi, ale kręci się na łóżku, budzi się z boleściami, trzyma się za brzuch i jęczy)

Łakomczuch
Oj, oj, boli, boli, mamo!

(wchodzi mama)

Mama
Co się stało?

Łakomczuch
Bardzo mnie boli brzuch.

Mama
Jadłeś coś przed snem?

Łakomczuch
Nie.

Mama
Zaraz przyniosę ci lekarstwo.

(wychodzi i po chwili wraca z lekarstwem, *zbliża się do łóżka syna i potyka o puszkę po coli)*

A co to jest? Wypiłeś colę przed snem?

(znajduje w łóżku opakowanie po chipsach)

A to co? Wcale się nie dziwię, że boli Cię brzuch.

(podaje chłopcu łyżkę z kroplami)

Proszę, wypij to.

Łakomczuch
O, to lekarstwo jest niesmaczne!

Mama

Trudno. Dzięki niemu poczujesz się lepiej.
(mama wychodzi, Łakomczuch zasypia)

Scena II

(przyciemnione światło, słychać słowa wypowiadane najpierw szeptem, a potem coraz głośniej)

Głosy
Drink me! Eat me!

(z ciemności wynurzają się Cola, Chipsy i Fastfoody (Hamburger i Frytki); krążą wokół przestraszonego Łakomczucha, powtarzając coraz bardziej natarczywie; nagle słychać muzykę, wchodzą kolejne postaci z transparentami, plakatami zawierającymi hasła zniechęcające do spożywania niezdrowej żywności, np. Stop fast foodom! Zaczynają śpiewać do melodii "The wall" Pink Floyd najpierw po angielsku, potem po polsku)

We don't need no junky fast food
We don't need no fat and sweet
No junk fast food for the breakfast
Stop with cola, chips and sweets
Hi, adults, give us healthy life
All in all we need now is a good healthy life.

My nie chcemy frytek, coli
Bo my chcemy zdrowo żyć
Fast food nas nie zadowoli
Bo my chcemy zdrowi być
Hej, ludzie, chcemy zdrowo żyć
I tak w końcu po prostu ma być

Scena III

(Sala sądowa: po lewej stronie stoi Łakomczuch z prokuratorami, po prawej Serce,

Żołądek i Mózg z oskarżycielem)

Woźny
Proszę wstać Sąd idzie!

Sędzia I
Proszę zająć miejsca. Poszkodowani proszę się przedstawić.

Serce
Jestem Serce Łakomczucha. Oskarżam mego właściciela o złe traktowanie i zupełne zaniedbanie. Tracę siły i niedługo będę musiało się leczyć.

Mózg
Jestem Mózg, ale ja rozumu zupełnie nie przypominam. Zaraz zwariuję! Wszystko mi się plącze. On mi odbiera rozum!!!
(zaczyna płakać i nerwowo się poruszać)

Sędzia II
Proszę się uspokoić i powiedzieć, kogo i o co pan oskarża.

Mózg
To Łakomczuch jest winny i jego wspólnicy: chipsy, cola i fast foody. Oni mnie doprowadzili do rozstroju nerwowego!!! Już sam nie wiem, co robię.

Sędzia III
Prosimy trzeciego poszkodowanego.

Żołądek
Oj, boli, boli. Z bólu nie mogę mówić…

Oskarżyciel
Pozwoli Wysoki Sąd, że zabiorę głos w imieniu poszkodowanego. Mój klient jest narażany każdego dnia na cierpienia spowodowane nieodpowiedzialnym zachowaniem Łakomczucha, na którego ma wpływ gang Coli, Chipsów i Fast foodów.

Sędzia I
Proszę wprowadzić oskarżonych.

Oskarżyciel
Oskarżam Colę o rujnowanie zdrowia Łakomczuchowi poprzez dostarczanie dużej ilości cukru i kofeiny.

Sędzia II
Proszę oskarżoną o złożenie zeznań. Proszę biegłego tłumacza o tłumaczenie.

Tłumacz
The statmensts of accused Cola, please.

Cola
I am Cola. I started in 1886. I am very popular. People around the world drink five billions cans of me. Every year!!! I am just the sweetest, ok.

Tłumacz
Jestem Cola. Zostałam wprowadzona na rynek w 1886r. Jestem bardzo popularnym napojem. Ludzie na całym świecie wypijają rocznie 5 miliardów puszek i butelek z moją zawartością. Jestem po prostu najsłodsza.

Obrońca
Wysoki Sądzie! Moja klientka jest smaczna, orzeźwiająca i dodaje energii.

Oskarżyciel I
Rzeczywiście Cola smakuje wielu ludziom, ale zawiera duże ilości cukru. Nadmierne jej spożywanie sprzyja rozwojowi próchnicy, prowadzi do nadwagi i otyłości, cukrzycy a nawet nowotworów.

Sędzia III
Dziękuje stronom. Wzywam teraz przedstawicieli fast foodów.

Fast foody
I am Hamburger. We are chips.

Tłumacz
Jestem Hamburger. A my jesteśmy Frytki.

Oskarżyciel
Oskarżam fast foody o utratę zdrowia przez Łakomczucha z powodu dostarczania nadmiernej ilości kalorii w postaci niezdrowego tłuszczu i złej jakości mięsa.

Tłumacz
I accuse the fast foods of losing Łakomczuch' s health because of supplying him too much calories in unhealthy fat and low- quality meat.

Fast foody
We are not guilty, Help us, please.

Tłumacz
Jesteśmy niewinni! Prosimy o pomoc!

Obrońca II
Obrona wzywa na świadka panią Zosię i pana Macieja, właścicieli kiosku z fast foodami.
(wchodzą świadkowie)

Sędzia I
Co mają państwo do powiedzenia w sprawie oskarżonych?

Pani Zosia
Od wielu lat sprzedaję fast foody w kiosku niedaleko szkoły i przystanku autobusowego w centrum. Dzięki mojej żywności dzieci, które nie dostały w domu kanapek, sałatek, owoców, nie muszą chodzić głodne. Niejeden zabiegany dorosły też się na nie skusi. Moje jedzenie jest kolorowe, pożywne i tanie. Posiada więc same plusy.

Oskarżyciel
Wszystko to byłoby prawdą, gdyby nie używał pan najtańszych produktów, a więc najgorszej jakości, zawierających substancje szkodliwe a nawet trujące! Przeprowadzona kontrola wykazała w tych produktach wiele sztucznych barwników, polepszaczy smaku i substancji konserwujących! Pan truje ludzi!

Pan Maciej
Ależ Wysoki Sądzie! Przecież nikt ich nie zmusza do jedzenia w moim kiosku! Sami ustawiają się w kolejkę! Dzięki mojej żywności oszczędzają czas, bo nie muszą robić zakupów spożywczych i gotować w domu.

Oskarżyciel
Nie dręczą pana wyrzuty sumienia, że ludzie przez pana chorują?

Pan Maciej
Przecież mają wybór!

Sędzia II
Mamy jeszcze jednego oskarżonego. Wzywam Chipsy do złożenia wyjaśnień.

Chipsy
We are not guilty, Your Honour. We are made of potatoes, after all. Potatoes are vegetables and vegetables are healthy. Every parents want them for children.

Tłumacz
Jesteśmy niewinni, Wysoki Sądzie. Przecież zrobiono nas z ziemniaków, ziemniaki to warzywa, a warzywa są zdrowe. Wszyscy rodzice chcą, żeby dzieci jadły ich jak najwięcej.

Obrońca I
Jak więc widać, moim klientom niczego nie można nam zarzucić!

Oskarżyciel
Oczywiście. Ziemniak sam w sobie nie jest groźny. Wydawałoby się, że oskarżeni to tylko poczciwi krewni ziemniaka. Czy tak jest w istocie, odpowie powołany przez nas biegły dietetyk.
(wchodzą dietetycy, niosą piramidę zdrowego żywienia)

Sędzia III
Co pani może nam powiedzieć w sprawie chipsów?
Dietetyk I
Wysoki Sadzie, spójrzmy na skład *(odczytuje z opakowania)* "ziemniaki, olej roślinny palmowy, olej roślinny słonecznikowy, preparat aromatyzujący o smaku zielonej cebulki [cebula w proszku, serwatka w proszku (z mleka), laktoza w proszku (z mleka), cukier, mleko w proszku, wzmacniacze smaku (glutaminian monosodowy, 5'-rybonukleotydy disodowe), aromaty, ser w proszku (z mleka), regulatory kwasowości (kwas cytrynowy, kwas jabłkowy), barwniki (annato, ekstrakt z papryki), czosnek w proszku, olej sojowy, maltodekstryna], sól". To już chyba nie tylko krewni ziemniaka?

Dietetyk II
Olej jest na drugim miejscu w składzie, co oznacza, że w produkcie jest go bardzo dużo. To właśnie tłuszcz wpływa na ogromną kaloryczność chipsów (500-550 kcal/100 g). Niezbyt duża paczka dostarcza tyle samo kalorii, co porządny dwudaniowy obiad.

Dietetyk I
Żeby nie przedłużać powiem jeszcze tylko o soli. Dzienna zalecana jej ilość w diecie to 5 g. W chipsach ilość soli jest alarmująca: 100 g tej przekąski dostarcza około 2 gramów soli, czyli aż 40% dziennego zapotrzebowania.

Dietetyk II
A teraz proszę spojrzeć na nową piramidę zdrowego żywienia. Oto produkty i ich właściwe proporcje w naszej diecie. Dzięki stosowaniu się do tych zasad możemy być zdrowi, silni i pełni energii.

Sędzia I
Dziękujemy. Ogłaszam przerwę.

Woźny
Proszę wstać! Sąd udaje się na naradę.

I wersja zakończenia dla młodszych widzów

Pytamy widzów:
Jak powinna się skończyć ta rozprawa sądowa? Prowadzimy dyskusję o zdrowym odżywianiu.

Organizujemy konkurs

ZAGADKI:
Kwaśne lub słodkie. Ogonek posiada. Kiedy jest dojrzałe –to na ziemię spada. Co to jest? ***(jabłko)-apple***
Ma kształt żarówki, lecz wcale nie świeci. Gdy jest dojrzała, zjadają ją dzieci ***(gruszka).pear***
Jest czerwony z każdej strony, barszczyk z niego też czerwony. Gruby brzuszek i ogonek mały – będzie z niego barszczyk doskonały ***(burak).beetroot***
Dobra gotowana. Dobra i surowa. Choć nie pomarańcza, a pomarańczowa ***(marchew).carrot***
Latem w ogrodzie wyrósł zielony, a zimą –w beczce leży kiszony ***(ogórek).cucumber***
Co to za piękna pani, sukienek wiele na niej, powiem wam w sekrecie, czasem z twarogiem ją jecie ***(cebula).onion***
Owoc żółty, dużo kwasu, trudno zjeść go bez grymasu ***(cytryna).lemon***
Nie pomylisz go z ogórkiem, bo ma pomarańczową skórkę, a w dodatku z każdej strony jest okrągły i czerwony ***(pomidor).tomato***
Skórka fioletowa, a miąższ pod nią złoty. Smakuje wybornie, wszyscy wiemy o tym ***(śliwka).plum***
Z ziemi ją wybrano, w pęczki powiązano. Smaczna jest w kanapce, pyszna ze śmietaną ***(rzodkiewka).radish***
To dobrze znana roślina strączkowa, może być „jaśkiem" lub szparagowa ***(fasolka).bean***
*Ząbki ostre, ząbki białe. Na przyprawę doskonały (****czosnek).garlic***

Prosimy dzieci o uzupełniamy zdania:
Nie kupuj i nie jedz produktu, jeśli zawiera:
przykładowe odpowiedzi: dużo soli, konserwantów, sztucznych barwników, tłuszczu, cukru

II wersja zakończenia dla starszych dzieci

Woźny
Proszę wstać! Sąd udaje się na naradę.

(wszyscy wychodzą lub chowają się za kulisy, gaśnie światło; nagle słychać głośny okrzyk przerażenia, światło zapala się, Łakomczuch siedzi przestraszony na łóżku, wbiega mama)

Mama
Co się stało?

Łakomczuch
(z ulgą)
Nic, nic! To był tylko koszmarny sen.

Mama
Jak się czujesz?

Łakomczuch
Już dobrze. I obiecuję, że odtąd będę dobry dla swego żołądka, mózgu i serca.

Na koniec - piosenka
Piosenka: Taki mały, taki duży”

Taki duży, taki mały może zdrowym być!
Taki gruby, taki chudy może zdrowym być!
Taki ja i taki ty może zdrowym być!
Taki ja i taki ty może zdrowym być!

1. Zdrowie szanujemy, coli nie pijemy.
O zdrowie dbamy , bo siebie kochamy.
Zdrowie szanujemy, chipsów też nie jemy.
O zdrowie dbamy, bo siebie kochamy.

Taki duży, taki mały.....

2.Kto warzywa zjada, ten się nie bada. (I osoba)
Każdy uczeń (umysł?) zdrowy do nauki gotowy. (II osoba)
Tylko sprawna dusza dobrze się tu rusza. (III osoba)
Każda zdrowa głowa do pracy gotowa. (wszyscy)

Taki duży, taki mały może .....

3.Ruchu potrzebuję, ruch mnie raduje. (I osoba)
Bo Na w-fie ćwiczę i na zdrowie liczę. (II osoba)
Kiedy podskakuję, już się lepiej czuję. (III osoba)
Kto nas naśladuje, ten w zdrowie celuje! (wszyscy)

Taki duży.....

4.Gdzie można dzisiaj zdrowych zobaczyć?
Są między nami w szkole i w pracy -2 x
Gdzie można dzisiaj zdrowych zobaczyć?
Są miedzy nami w szkole i w pracy

Taki duży.....

Tekst zaczerpnięty ze scenariusza Adriany Gabryś Zespół Szkół Specjalnych
w Opolu, ale znaleziony też na stronie portalu edux.pl : scenariusz Grażyny Makowskiej z Lisewa, która korzystała ze scenariusza “O zdrowiu na poważnie i na wesoło” Joanny Zając

autor : Jolanta Tarnowska

Program:

EASY MATH

- matematyka z elementami języka angielskiego w klasie 6 szkoły podstawowej

Realizujący : uczniowie klasy 6a

Liczba godzin : 30

WSTĘP

Zmieniające się warunki życia człowieka, przemiany społeczne, ciągły postęp technologiczny wymagają od każdego szybkiego przystosowania się do nowej sytuacji, czy zdobycia nowych umiejętności. Wprowadzenie do procesu edukacji integracji międzyprzedmiotowej pociąga za sobą konieczność współdziałania. Zadaniem programu jest przygotowanie uczniów do rozumienia treści zadań matematycznych w języku angielskim.

CELE OGÓLNE:

- Poznawanie pojęć i słówek matematycznych w języku angielskim,
- kształtowanie postaw twórczych,
- rozwijanie pomysłowości w myśleniu i działaniu, poprzez korzystanie z programów i aplikacji w języku angielskim

BIBLIOGRAFIA:

1. Karen Greenway „English for Mathematics”
2. Maria Dobrowolska „Matematyka z plusem 6”

ZAGADNIENIA:

1. **Number:**

- Read and write numbers to 1000
- Partition numbers
- Order and compare numbers

- Patterns and sequences
- Roundimg
- Fractions
- Equivalent fractions
- Mixed Numbers
- Addition
- Subraction
- Addition and subraction facto
- Multiplication
- Division
- Doubles and halves
- Times tables
- Word problems

2. Geometry :

- 2D shapes
- Regular shapes
- Right angles
- Line symmetry
- 3D shapes
- Pyramids and prisms
- Nets
- Position and movement
- Using grids

3. Measures:

- Length
- Mass
- Capacity
- Telling the time
- Using a calendar
- Using measurements

4. **Data handling** :

- Tally charts
- Bar charts
- Pictograms
- Carroll diagrams
- Venn diagrams

PRZYKŁADOWE SCENARIUSZE:

Scenariusz 1

Temat: Read and write numbers to 1000

Cele lekcji :

Wprowadzenie i przystosowanie uczniów do opanowania słownictwa:

Digit, place of, place value, unit, ten, hundred, thousand

Metody i formy pracy:

- Cała klasa
- Praca w parach

Środki dydaktyczne:

- **Kserokopie ćwiczeń przygotowanych przez nauczyciela**
- **Podręcznik „Matematyka 6”**

Przebieg zajęć :

1. Czynności organizacyjne
2. Powtórka słówek po angielsku : 0, 1, …… 9
3. Nauka podstawowych zwrotów :

   Digit, units, tens, hundreds itp.
4. Practise it – praktyka czyli zapisywanie liczb po angielsku.
5. Ćwiczenia utrwalające w parach :
   - Benny has 3 digit cards.

1,4,9

He places them on diagram to make different 3-digit numbers.

a) Write the largest number he makes in words.

b) Write the smallest number he makes in digits.

c) List all of the other numbers that he makes.

6. Praca domowa : Ćwiczenia – karta pracy.

Scenariusz 2

Temat : Using a calendar

Using a calendar

Read it!

Key words: calendar, date, day, month, week, year

Longer periods of time are measured in **days**, **weeks**, **months** and **years**.
A **calendar** is a set of tables that show:

the **date** what day and month it is — or — a **month** split into days and weeks

There are 7 **days** in a **week**:
Monday, Tuesday, Wednesday,
Thursday, Friday, Saturday and Sunday.

Example: Look at the calendar for January.
Question: What date is the last Monday in January?
Answer: 27th of January

Some **calendars** show all 12 **months** for one **year** on one page.
The **months** have different numbers of **days**.

Here is a rhyme to help you remember this.

30 days has September,
April, June and November.
All the rest have 31
Except February alone
Which has 28 days clear
And 29 in a leap year.

Language focus!

one week = 7 days
one year = 12 months
one year = 52 weeks
one year = 365 days
leap year = 366 days

Most years have 365 days but leap years have 366 days. A leap year happens every 4 years. In a leap year February has 29 days.

Think about it!

Look at the calendar for January at the top of this page.

1. What day of the week is 7th January?

2. What date is the third Thursday in January?

Practise it!

1. Here is a blank page from a calendar.
1st June is on a Monday.
Complete the calendar for June.

JUNE

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT

(a) What day is 13th June?

_____

(b) What date is the last Friday in June?

_____

(c) What day is 1st July?

_____

2. The calendar shows today's date.

(a) What day is 15th April?

_____

(b) What is the date next Sunday?

_____

3. Here are two pages from a calendar.

SEPTEMBER

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

(a) What day is 23rd October?

_____

(b) What is the date on the second Monday in September?

_____

OCTOBER

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

(c) What day is 1st November?

_____

(d) How long is it from 25th September to 5th October?

_____

(e) What is the date 3 weeks after/from 3rd September?

_____

Teachers' and parents' note

Show students different types of calendars and discuss how they are set out.
Ask them to learn the rhyme and say it out loud to help them remember the number of days in each month.

EWALUACJA:

Ankieta przeprowadzona po realizacji zajęć

NARZĘDZIA DO POMIARU OSIĄGNIĘĆ UCZNIÓW

Obserwacja ucznia:

- aktywność na lekcji,
- praca w grupie i w parach
- zainteresowanie przedmiotem (przygotowanie do lekcji, wkład pracy własnej).

Paweł Łabanowski, ElżbietaTrojanowska

Program zajęć

piłki siatkowej w klasie V dziewcząt

Cele:

1.Wywołanie zainteresowania dyscypliną sportu jaką jest piłka siatkowa

2. Przekazanie wiedzy o psychicznych, fizycznych i motorycznych możliwościach człowieka

3.Doskonalenie cech motorycznych zgodnie z biologicznym rozwojem człowieka

4.Nauczanie czynności motorycznych charakterystycznych dla piłki siatkowej

5.Uczestnictwo we współzawodnictwie sportowym

6.Przekazywanie wiedzy o rozwiązywaniu typowych sytuacji występujących w walce sportowej

7.Rozwijanie i doskonalenie cech potrzebnych we współzawodnictwie sportowym

8.Utrwalenie pozytywnego nastawienia do kultury fizycznej przez szerzenie zamiłowania do aktywnego dbania o zdrowie,sprawność fizyczną i psychiczną

9.Osiąganie we współzawodnictwie określonych celów sportowych

10. Wszechstronny rozwój osobowości sportowca, kształtujący postawy społeczne, interpersonalne i proekologiczne

11.Doskonalenie znajomości języka angielskiego

Zadania:

1. Uczestnictwo i przygotowanie siatkarek do rozgrywek

2. Przygotowanie dziewcząt do prób samodzielnego sędziowania i organizacji mini-turniejów wewnątrzszkolnych piłki siatkowej

3. Współpraca i wymiana doświadczeń z siatkarkami z innych szkół

4. Mecze kontrolne

5. Lekcja pokazowa piłki siatkowej w ramach zespołu samokształceniowego nauczycieli wychowania fizycznego

6.Wykonanie w ramach sekcji, gazetek w języku angielskim o tematyce piłki siatkowej

7. Obserwacja meczów siatkówki z komentarzem w języku angielskim

Zagadnienia realizowane podczas zajęć

GOTOWOŚĆ DO GRY

- gotowość do wykonywania działania (postawa ciała, napięcie mięśni i koncentracja uwagi adekwatne do przewidywanego rodzaju sytuacji)
- antycypacja i postrzeganie:piłka,współpartnerzy przeciwnik i siatkarek

POSTAWA SIATKARSKA W OBRONIE

- nogi w ustawieniu wykroczno rozkrocznym, ręce umieszczone przed kolanami ,kolana wysunięte przed stopy
- gotowość do wykonania działania

ODBICIE PIŁKI OBURĄCZ W POSTAWIE WYSOKIEJ

w postawie siatkarskiej prawidłowe ułożenie rąk
- kontakt z piłką w drugiej fazie wyprostu nóg
- linia barków prostopadła do kierunku odbicia piłki
- podczas odbicia w wyskoku dążyć do zachowania równowagi

ODBICIE PIŁKI DOLNEJ W POSTAWIE WYSOKIEJ

- w postawie siatkarskiej złączenie rąk i utworzenie jak największej płaszczyzny

odbicia(odwrócenie przedramion)
- wybór optymalnego kąta pomiędzy ramionami a długą osią ciała (w stawach barkowych)
- kontakt przedramion z piłką w drugiej fazie wyprostowanych nóg
- zajęcie właściwejpozycji w stosunku do piłki i kierunku jej odbicia
- odbicie piłki w przestrzeni międzykolanowej

ZAGRYWKA
-wybór miejsca i rodzaju zagrywki
- właściwy podrzut i uderzenie piłki(zrównoważona pozycja ciała)

ATAK
- właściwy przebieg fazy przygotowawczej (wybór miejsca i pozycji przed rozpoczęciem ataku)
- w fazie wyskoku optymalne ułożenie ciała w stosunku do piłki i siatki
- wybór sposobu i kierunku ataku
- po wykonaniu ataku gotowość do samoasekuracji

„TIK I ŁAPIĘ W MIG!”

Wykorzystanie technik i materiałów ICT w realizacji podstawy programowej w klasach I-III.

Autorzy:

Angelika Kotowicz,

Mateusz Kowalczyk.

Realizujący : uczniowie klas I-III

Liczba godzin : 30

WSTĘP

Jesteśmy świadkami dziejących się na naszych oczach zmian: oto zaawansowani cyfrowo uczniowie coraz bardziej domagają się, aby nowe technologie wkroczyły do szkół, do lekcji i towarzyszyły im każdego dnia. Jako nauczyciele i rodzice wykazujemy się jeszcze dużą nieufnością wobec takich posunięć, tłumacząc się bądź to brakiem kompetencji w tym zakresie, bądź też słabym wyposażeniem placówek w sprzęt multimedialny. Tym programem chcemy udowodnić, że TIK to wartość nowoczesnej edukacji wczesnoszkolnej. Technologie informacyjno – komunikacyjne wykorzystywane w sposób świadomy przez kompetentnego dorosłego, mogą stać się wartościowym narzędziem uczenia się, wspierającym całościowy rozwój dziecka, źródłem jego pozytywnych doświadczeń, inspiracji i kreatywności. Przede wszystkim wymuszają aktywność, sprawiając, że dziecko poznaje świat i uczy się go w bezpośrednim działaniu.

CELE OGÓLNE:

- wdrożenie obsługi tabletów

- zapoznanie z nową formą sprawdzianu, w postaci aplikacji Kahoot!
- zainteresowanie tematem poprzez elektroniczne urządzenia
- przedstawienie informacji z zakresu edukacji wczesnoszkolnej

ZAGADNIENIA:

- Edukacja polonistyczna.
- Edukacja matematyczna.
- Edukacja muzyczna.
- Edukacja przyrodnicza.
- Edukacja społeczna.

PRZYKŁADOWE SCENARIUSZE ZAJĘĆ:

Scenariusz 1.

Temat: W królestwie ósmej tajemnicy

Cele ogólne: Bogacenie słownictwa z literą „ó”, rozwijanie umiejętności współpracy w parze i w grupie.

Cele operacyjne:

Uczeń:

- oblicza sumę i różnicę w zakresie 10;
- układa liczby rosnąco;
- odczytuje hasło z sylab;
- wypowiada się za pomocą zdań na zadany temat;
- czyta ze zrozumieniem krótkie opowiadanie;
- wymienia wyrazy z „ó”;
- dzieli wyrazy na sylaby i głoski;
- rozpoznaje samogłoski i spółgłoski;
- kreśli litery po śladzie;
- pisze nowo poznaną literę;
- zachowuje czujność ortograficzną podczas przepisywania wyrazów i zdań;

- dba o estetykę i kształt pisma;
- prawidłowo przepisuje hasła krzyżówki;

- odczytuje swoją pracę na forum klasy;
- współpracuje w parze i w grupie;
- dokonuje samooceny swojej pracy;
- podczas pracy na lekcji swobodnie używa tabletu do realizacji zadań
- podczas pracy na lekcji swobodnie używa photona
- za pomocą photona potrafi zakodować polecenia

Formy organizacyjne: indywidualna, grupowa, zespołowa;

Metody: pokaz, rozmowa kierowana, praca z tekstem, działalność praktyczna, metody aktywne;

Środki dydaktyczne: karki z działaniami w zakresie 10, kartoniki z wynikami działań, liczydła koralikowe, podręcznik i ćwiczenia zintegrowane, worek, ołówek, róża, parówki, sól, miód, królik pluszowy, kartoniki do układania modeli wyrazów, tablica interaktywna, 4 krzyżówki, gazety, klepsydra.

Opis realizacji:

- Uczniowie stają wspólnie z nauczycielem w kręgu i śpiewają piosenkę na powitanie pt.: „Wszyscy są…”. Słowa ilustrowane są ruchem i wyświetlane na tablicy interaktywnej
- Uczniowie w parach otrzymują Quizlet działaniami matematycznymi. Wybrane dzieci podają wyniki i zawieszają je na tablicy. Uczniowie układają wyniki rosnąco, odwracają kartoniki i odczytują hasło. Wspólne omówienie hasła dnia.
- Wybrane dzieci losują z worka przedmioty (ołówek, różę, sól, parówki, ogórek, góral, królik) i podają ich nazwy. Wskazują co mają wspólnego te rzeczy? Za pomocą aplikacji Collage tworzą kolaż ze zdjęciami tych przedmiotów (w środku wstawiają literę ó)
- Dzieci odczytują tekst „W kraju ósmej tajemnicy” i za pomocą aplikacji Kahoot! Odpowiadają na pytania odnośnie przeczytanego tekstu:

- W jakim kraju panował król Eryk?

- Dlaczego córka króla zapadła w sen?

- Jak wtedy czuł się król?

- Co pomogło królewnie?

• Uczniowie w parach układają model wyrazu królik z kolorowych kartoników. Dopasowują samogłoski i spółgłoski, dzielą wyraz na sylaby.

• Nauczyciel zapoznaje dzieci z kształtem liter „ó" , „Ó". Dzieci palcem poprawiają litery na tablicy.

• Uczniowie kodują photona tak, aby przebył kształt litery „Ó

• Uczniowie wykonują ćwiczenie interaktywne na tablicy interaktywnej, następnie piszą litery „ó" , „Ó" ćwiczeniach.

Scenariusz 2.

1. Temat zajęć: Dodawanie w zakresie 10.

2. Cel lekcji: Poćwiczę dodawanie do 10.

3. Wymagania w zakresie TIK:

- komputer z dostępem do internetu,

- tablica multimedialna lub projektor i ekran,

- aplikacje: LearningApps.org oraz matzoo.pl.

4. Przebieg zajęć:

1. Ćwiczenie na dobry początek: „Porządkujemy liczby"

Każde dziecko losuje kartonik z liczbą (na kartonikach wypisane są liczby, od 1, jest ich tyle, ile dzieci) i przyczepia ją do ubrania. Dzieci poruszają się swobodnie po klasie. Na umówiony znak dzieci ustawiają się gęsiego zgodnie z kolejnością wylosowanych liczb. Zabawę powtarzamy 5 razy, za każdym razem zmieniając dzieciom kartoniki.

2. Nauczyciel wyświetla na tablicy stronę:

http://matzoo.pl/

Dzieci pracują w parach. Ich zadaniem jest przeliczyć elementy, które należy do siebie dodać, a następnie zapisać na kartce działanie matematyczne z wynikiem i podnieść kartkę do góry. Wylosowane dziecko uzupełnia na komputerze działanie i sprawdza jego poprawność. Grę prowadzimy do momentu, aż wszystkie dzieci wezmą w niej udział.

3. „Dopełnianka”

Dzieci i nauczyciel siedzą w kręgu. Nauczyciel podaje liczbę (w zakresie 10), którą należy dopełnić oraz podaje jeden ze składników, np. jestem liczbą 2, szukam dopełnienia do 10. Dziecko siedzące po prawej stronie nauczyciela podaje odpowiedź, a następnie zadaje analogiczne pytanie do kolegi po swojej prawej. Grę kończymy, gdy kolejka wróci do nauczyciela.

4. Nauczyciel wyświetla na tablicy stronę:

https://learningapps.org

Zadaniem dzieci jest przyporządkowanie działań matematycznych do zdjęć z kostkami prezentującymi składniki dodawania. Wylosowane dziecko podchodzi do tablicy multimedialnej lub komputera i łączy odpowiednią parę. Grę prowadzimy do momentu, aż wszystkie dzieci wezmą w niej udział.

5. Na podsumowanie: Nauczyciel wyświetla stronę:

http://matzoo.pl

Dzieci pracują samodzielnie. Nauczyciel wyświetla działanie matematyczne, a zadaniem uczniów jest zapisanie na kartce wyniku. Wylosowane dziecko podchodzi do tablicy multimedialnej lub komputera i zaznacza prawidłową odpowiedź.

Scenariusz 3.

Temat : „Cztery pory roku”

Cel ogólny:

Wykorzystanie technologii informacyjno-komunikacyjnych w przeprowadzeniu lekcji. Nauka interpretacji tekstu literackiego na podstawie wiersza „Cztery pory roku” Urszuli Kowalskiej.

Cele operacyjne:

Uczeń:

1) słucha z uwagą wypowiedzi nauczyciela, innych osób z otoczenia,

2) wykonuje zadania według usłyszanej instrukcji,

3) czyta płynnie, poprawnie i wyraziście na głos tekst,

4) omawia treść przeczytanego tekstu,

6) wyszukuje w tekstach fragmenty określone przez nauczyciela;

7) przepisuje zdanie z tablicy oraz samodzielnie je uzupełnia,

8) ilustruje sceny i sytuacje inspirowane wyobraźnią,

9) posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz

urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania;

10) przedstawia ruchem treść muzyczną oraz treść pozamuzyczną.

Metody i formy pracy:

Aktywizujące: gry dydaktyczne z wykorzystaniem TIK, zabawa ruchowa; pogadanka, praca z tekstem, forma indywidualna i zbiorowa,

Pomoce dydaktyczne:

Komputer, tablica interaktywna, multimedialny program komputerowy, krzyżówka, rebus, wiersz „Cztery pory roku" Urszuli Kowalskiej, piosenka „Cztery pory roku" bajubaju.

Przebieg zajęć:

- Wprowadzenie do tematu lekcji poprzez wspólne rozwiązywanie krzyżówki przygotowanej przez nauczyciela i odczytanie hasła – TIK.
- Rozwiązywanie przez uczniów rebusów fonetycznych, w których są ukryte nazwy pór roku.
- Przeczytanie przez nauczyciela oraz przez uczniów z podziałem na rolę wiersza pt.: „Cztery pory roku" Urszuli Kowalskiej.
- Wspólne omówienie wiersza. Odpowiadanie uczniów na pytania:

-Kto jest autorem wiersza?

-O czym jest mowa w wierszu?

-Jak autorka opisuje poszczególne pory roku? Co w nich jest charakterystycznego?

- ` Zabawa w pary przy pomocy tablicy multimedialnej: dopasowywanie określeń z wiersza do pór roku.
- Zabawa ruchowa do piosenki pt.: „Cztery pory roku" baju baju.

Temat: Poznajemy robota Photon

Cel ogólny:

- wykorzystanie robota Photon

- przedstawienie elementów kodowania

Cele szczegółowe

Uczeń:

– Poznaje robota Photon oraz aplikację Photon do programowania robota.

– Ćwiczy umiejętność korzystania z tabletu.

– Definiuje i analizuje problemy (sterowanie robotem po podłodze i macie).

– Tworzy algorytmy za pomocą bloczków tekstowych typu „jedź do przodu”, „skręć w prawo”, „skręć w lewo”, umie tworzyć instrukcje do sterowania robotem po macie.

– Tworzy program będący realizacją opracowanego algorytmu w środowisku wizualnym.

– Testuje swój program, obserwując zachowanie robota.

– Posługuje się tabletem i korzysta z udostępnionej mu aplikacji do nauki programowania.

– Posługuje się aplikacją typu „przeciągnij i upuść”.

– Utrwala wykonywanie działań matematycznych oraz podział liczb na parzyste i nieparzyste.

Formy pracy: zbiorowa, grupowa, indywidulana

Metody pracy: Aktywizujące: gry dydaktyczne z wykorzystaniem TIK, zabawa ruchowa; pogadanka, praca z tekstem,

Potrzebne zasoby:

Dwa Zestawy: robot Photon, tablet z zainstalowaną aplikacją Photon Coding, mata dydaktyczna – dwie sztuki. Zestaw działań matematycznych – 25 razy

Szczegółowy przebieg zajęć:

Zapoznanie z robotem Photon oraz aplikacją Photon Coding

– Jeśli to możliwe, dzieci siedzą w okręgu. Nauczyciel ustawia na środku dwa pudełka z robotami. Prosimy ochotników o otworzenie pudełek. Pytamy uczniów: „Jak myślicie, co to jest?" (Równolegle uczniowie podają sobie oba roboty, aby wszyscy mieli okazję przyjrzeć mu się z bliska). Uczniowie powinni szybko odpowiedzieć, że jest to robot.

– Nauczyciel przypomina pierwsze zajęcia, na których mówiliśmy o rzeczach, które można zaprogramować. Jedną z nich był właśnie robot. Na dzisiejszych zajęciach będziemy programować robota Photon. Dziś to on będzie wykonywał nasze polecenia. Nauczyciel pyta uczniów: co lub kogo do tej pory programowaliśmy? > Nauczyciel, kolega/koleżanka, postaci w code.org, duszki w Scratch.

– Włączamy robota i pytamy uczniów: „jak myślicie, co nasz robot będzie potrafił i dlaczego tak myślicie?"

Przykładowe odpowiedzi: „Robot wydał po włączeniu dźwięk, więc będziemy mogli zaprogramować mu różne dźwięki", „Robot ma dwa kółka, więc będziemy mogli zaprogramować jego ruch, żeby jeździł", „Robot ma czułki – pewnie będziemy mogli zaprogramować ich wygląd", „Robot ma czułki – pewnie będziemy mogli zaprogramować ich ruch".

Część pomysłów może być nieadekwatna do możliwości robota – jednak pozwalamy uczniom na przedstawienie wszystkich. Podsumowujemy, że wkrótce przekonamy się o możliwościach robota.

– Nauczyciel wprowadza aplikację do sterowania: „Mamy robota, jak myślicie, czego potrzebujemy, żeby móc się z nim skomunikować?".

– Nauczyciel informuje, że do programowania robota mamy specjalną aplikację ze zrozumiałymi dla niego bloczkami. Aplikacja jest bardzo podobna do Scratcha, jednak do jej obsługi będziemy wykorzystywać tablet.

– Nauczyciel prosi uczniów o przybliżenie się do niego i uruchamia aplikację „Photon Coding" – poziom Ekspert.

– Prezentuje, jak połączyć się z robotem. A w przypadku większej liczby robotów, jak odnaleźć właściwy numer robota.

– Nauczyciel prosi uczniów o opis aplikacji: „Co widzicie? Jak wygląd tego okna różni się od Scratcha?”; reaguje na opisy uczniów i samodzielnie lub z pomocą ochotników wykonuje opisywane czynności (np. prezentuje kategorie, pokazuje, jak układa się program). Bloczki też są ułożone w kategorie, ale jest ich dużo mniej i wyglądają inaczej. Dołączamy do bloczka „start”. Bloczek „start” to bloczek rozpoczęcia programu. Warto zapytać uczniów, z jakich bloczków do rozpoczęcia programu korzystaliśmy wcześniej. Naszą sceną będzie podłoga lub mata – miejsce, po którym robot będzie się poruszał.

– Nauczyciel prezentuje pierwszą kategorię bloczków odpowiedzialnych za ruch. – Prosi ucznia ochotnika o wybór jednego z bloczków, np. „Jedź do przodu” i angażując uczniów, omawia dodatkowe opcje, które pojawiły się w menu z lewej strony. \\

– Podsumowujemy ćwiczenie, zwracając uwagę na różnice w bloczkach „Skręć w lewo” i „Skręć w prawo” (obrót o 90 stopni) i „Obróć o…”, gdzie możemy wybrać dowolny kąt obrotu.

2. Uczymy Photona liczyć – Rozkładamy matę edukacyjną, (aby każdy uczeń mógł wziąć udział w ćwiczeniu, powinno być przynajmniej tyle pól, ilu jest uczniów). W przypadku grup liczniejszych niż 24 osoby, wybrane pole będzie musiało być wykorzystane dwukrotnie.

– Na każdym polu układamy jedną kartę z działaniem – dla grupy 24 osób musimy, więc przygotować 24 działania. Nauczyciel dostosowuje trudność działań do poziomu uczniów – w młodszych klasach warto skupić się na dodawaniu i odejmowaniu, w starszych wprowadzić dzielenie i mnożenie, a także trzycyfrowe liczby.

– Uczniowie siedzą wokół maty. Kolejno podają sobie tablet i wykonują zadanie. Zadanie każdego ucznia polega na: > Wyborze jednego z pól z działaniem (i wskazanie go grupie, by ta mogła kontrolować poprawność wykonania ćwiczenia). > Ułożeniu programu w aplikacji tak, aby Photon dojechał na wybrane pole. Uczniowie mogą wybrać tylko te pola, na których znajdują się nierozwiązane jeszcze działania. Uruchomieniu programu i sprawdzeniu poprawności jego działania. Jeśli robot dojechał na pole, uczeń rozwiązuje działanie i podaje na głos wynik, np.: „5 + 5 = 10”. Pozostali uczniowie sprawdzają poprawność wykonania działania. Jeśli zaakceptują wynik, uczeń odwraca kartkę, na odwrocie zapisuje wynik i pozostawia ją na polu. Jeśli w programie uczeń popełnił błąd i nie dojechał na wybrane pole, wraca na pole startowe i próbuje poprawić błąd w kodzie. Po wykonaniu zadania przekazuje tablet kolejnej osobie. Kolejna osoba wybiera inne pole (z nierozwiązanym działaniem) i powtarza wszystkie czynności. Jej punktem startowym jest pole z działaniem rozwiązanym przez poprzednika. Ćwiczenie kończy się, gdy wszystkie działania zostaną rozwiązane i każdy uczeń przynajmniej raz zaprogramował robota

3. Uczymy Photona rozpoznawać liczby parzyste i nieparzyste i uczymy się programować kolory Photona – Nauczyciel prosi uczniów, aby przyjrzeli się liczbom (wynikom działań), które leżą na macie. Pyta, na jakie

dwie grupy możemy je podzielić. Odpowiedzi uczniów mogą być różne, naprowadzamy ich na podział na liczby parzyste i nieparzyste.

– Prosimy, aby uczniowie podali definicje liczb parzystych i nieparzystych, a następnie wybieramy kilka liczb z maty i sprawdzamy, czy uczniowie potrafią je rozpoznać. „Liczba 12 – parzysta czy nieparzysta" – uczniowie wspólnie odpowiadają „parzysta" itd.

– Potrafimy już rozpoznać liczby parzyste i nieparzyste. Teraz musimy nauczyć tego Photona. Żeby było mu łatwiej zapamiętać ten podział, umówmy się, że jak Photon stanie na polu: > Z liczbą parzystą – zaświeci na czerwono. > Z liczbą nieparzystą – zaświeci na niebiesko. (zapisujemy ustalenia na tablicy)

– Nauczyciel zadaje pytanie: „Jak myślicie, jak możemy zaprogramować Photona, żeby jego czułki i oczy świeciły na te kolory?".

– Nauczyciel prezentuje drugą kategorię i grupę bloczków „Zmień kolor". Po dodaniu bloczka „Zmień kolor" na obszar roboczy pojawi się dodatkowe menu, dzięki któremu będzie mogli wybrać kolor, a także zadecydować, który element Photona ma świecić, np. same oczy

– Wspólnie z uczniami nauczyciel testuje możliwość ustawienia koloru dla czułków i oczu, tylko czułków lub tylko oczu.

– Jeżeli dysponujemy jednym zestawem „robot + mata", kontynuujemy wykonywanie ćwiczenia wokół maty, przy której ćwiczyliśmy działania. Jeżeli dysponujemy większą liczbą robotów, dzielimy uczniów na grupy – tyle, ile mamy robotów. Wówczas dzielimy dużą matę na kilka mniejszych i rozkładamy na niej liczby – wyniki działań (niektóre pola mogą pozostać puste, możemy też dopisać dodatkowe liczby).

– Uczniowie siadają wokół mat. Ćwiczenie to będzie modyfikacją ćwiczenia pierwszego. Uczniowie kolejno podają sobie tablet i wykonują zadanie: W aplikacji układają program, dzięki któremu robot dojedzie do wybranego pola, po czym zaświeci na odpowiedni kolor: czerwony dla liczby parzystej i niebieski dla liczby nieparzystej.

– Warto wprowadzić również utrudnienie i poprosić uczniów, aby sterując robotem używali jak najmniejszej liczby bloczków – tworzyli jak najbardziej optymalne programy. W tym miejscu należy wprowadzić bloczek „Powtórz…", który znajduje się w trzeciej kategorii.

– Po przeniesieniu bloczka na obszar roboczy, pojawia się dodatkowe menu, które umożliwia nam m.in. wybór liczby powtórzeń. Aby uzyskać pętlę „Zawsze", musimy w liczbie powtórzeń wybrać symbol nieskończoności.

– Po przeniesieniu bloczka na obszar roboczy, pojawia się dodatkowe menu, które umożliwia nam m.in. wybór liczby powtórzeń. Aby uzyskać pętlę „Zawsze”, musimy w liczbie powtórzeń wybrać symbol nieskończoności

4. Podsumowanie – Uczniowie siedzą wokół maty, nauczyciel zadaje pytania, chętni uczniowie odpowiadają:

Czy podobały się wam dzisiejsze zajęcia?

Czy programowanie robota jest trudniejsze niż programowanie duszków w Scratchu?

Czego udało nam się dzisiaj nauczyć robota?

Co umiemy już zaprogramować?

Jak myślicie, co będziemy programować na kolejnych zajęciach?

EWALUACJA:

Ankieta przeprowadzona po realizacji zajęć

Ankieta w aplikacji Kahoot! odpowiadająca na wcześniej przygotowane pytania nauczyciela:

- Czy podobały się Ci się zajęcia?

- Czy lubisz pracować z tabletem?

- Czy lubisz pracować z photonem?

- Pytania dotyczące zagadnień poruszanych podczas lekcji

NARZĘDZIA DO POMIARU OSIĄGNIĘĆ UCZNIÓW

Ankieta

Obserwacja ucznia:

- aktywność na lekcji,
- praca w grupie i w parach
- zainteresowanie przedmiotem (przygotowanie do lekcji, wkład pracy własnej).

„Multimedialny Angielski – uczymy się razem”

Program autorski nauczania języka angielskiego

Szkoła Podstawowa nr 9 im. 42 Pułku Piechoty w Białymstoku

Opracowały:

Iza Brant – Szehidewicz

Joanna Komendo – Borowska

Spis treści

1. Wstęp

   1.1 Założenia metodyczne oraz dydaktyczno – wychowawcze programu

   1.2 Charakterystyka odbiorcy

   1.3 Niezbędne warunki realizacji programu

2. Cele edukacyjne

   2.1 Cele ogólne

   2.2 Cele szczegółowe

3. Treści nauczania

   3.1 Treści podstawowe zgodne z podstawą programową

   3.2 Treści uzupełniające spójne z podstawą programową

4. Procedury osiągnięcia celów

   4.1 Metody i formy pracy

   4.2 Techniczne środki nauczania, pomoce dydaktyczne dla ucznia

5. Procedury ewaluacji

   5.1 Sposoby i metody ewaluacji

   5.2 Przykłady ewaluacji

6. Inne

   6.1 Scenariusze lekcji

   6.2 Wykaz literatury potrzebnej do realizowania programu.

1. Wstęp

1.1 Założenia metodyczne oraz dydaktyczno – wychowawcze programu

Nauczanie języka obcego na poziomie szkoły podstawowej wymaga odrębnych metod, innych niż te stosowane w nauczaniu na wyższych poziomach. Należy stworzyć warunki umożliwiające dzieciom osłuchanie się z językiem obcym w różnych sytuacjach, w toku różnych zajęć i zabaw. Stosowanie różnorodnych metod informatycznych wzbogaca takie zajęcia powodując większą chęć do nauki. Idąc naprzeciw naszym przemyśleniom doskonaliłyśmy nasze kompetencje w zakresie ICT. Poznałyśmy nowe programy takie jak Kahoot, Quizlet, Padlet i collage, które mogłyby uatrakcyjnić nasze lekcje.

1.2 Charakterystyka odbiorcy

Zajęcia skierowane są do grupy mieszanej wiekowo czyli uczniów klasy pierwszej i siódmej szkoły podstawowej. Wykorzystując metodę Montessori, chcemy, aby dzieci mogły wzajemnie od siebie się uczyć i wspierać się nawzajem zarówno w nauce jak i rozwijaniu empatii i umiejętności społecznych. Podczas pierwszych lekcji klasa pierwsza poznają słownictwo niezbędne do dalszej pracy. Klasa 7 rozwija umiejętności w zakresie programów

komputerowych do nauki słownictwa tj. Kahoot, obróbki zdjęć i tworzenia filmu. Starsi uczniowie projektują zadania, obrazki i zdjęcia dla swoich młodszych kolegów.

1.3 Niezbędne warunki do realizacji programu

Podczas realizacji programu wykorzystuje się techniki i materiały ICT tj. tablica interaktywna, tablety, programy komputerowe do nauki języka, obróbki zdjęć i tworzenia filmów.

2. Cele edukacyjne

2.1. Cele ogólne:

- nauka słownictwa i języka funkcjonalnego;
- rozwijanie sprawności językowych poprzez słuchanie, mówienie, śpiewanie, pokazywanie;
- kształtowanie zainteresowania językiem angielskim poprzez gry i zabawy;
- rozwijanie umiejętności posługiwania się technikami informatycznymi;
- integracja grupy oraz wzbudzanie pozytywnych emocji i miłej atmosfery.

2.2 Cele szczegółowe:

- potrafi nazwać kolory, zwierzęta w języku angielskim;
- potrafi policzyć po angielsku od 1 do 10;
- rozumie słownictwo w piosenkach;
- posługuje się nowoczesnymi środkami i urządzeniami ICT wykorzystywanymi w edukacji;
- rozwija umiejętności w zakresie, obróbki komputerowej zdjęć i tworzenia krótkich filmików.

3. Treści nauczania

3.1 Treści podstawowe zgodne z podstawą programową

<u>Edukacja informatyczna</u>

Uczeń:

1. układa w logicznym porządku: obrazki, teksty, polecenia (instrukcje) składające się m.in. na codzienne czynności;
2. tworzy polecenie lub sekwencje poleceń dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu;
3. rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów.
4. posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania;
5. kojarzy działanie komputera lub innego urządzenia cyfrowego z efektami pracy z oprogramowaniem;
6. korzysta z udostępnionych mu stron i zasobów internetowych.
7. współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologię;
8. wykorzystuje możliwości technologii do komunikowania się w procesie uczenia się.
9. przestrzega zasad dotyczących korzystania z efektów pracy innych osób i związanych z bezpieczeństwem w Internecie.

Edukacja językowa

Uczeń:

1. Uczeń posługuje się bardzo podstawowym zasobem środków językowych dotyczących jego samego i jego najbliższego otoczenia, umożliwiającym realizację pozostałych wymagań ogólnych w zakresie następujących tematów:
    1. mój dzień, moje zabawy;
    2. przyroda wokół mnie;
    3. świat baśni i wyobraźni.

2. Uczeń rozumie bardzo proste wypowiedzi ustne, artykułowane wyraźnie i powoli, w standardowej odmianie języka:
    1. reaguje na polecenia;
    2. rozumie sens krótkich wypowiedzi, opowiadań, bajek i historyjek oraz prostych piosenek i wierszyków, szczególnie gdy są wspierane np. obrazkami, rekwizytami, ruchem, mimiką, gestami, dodatkowymi dźwiękami;
    3. znajduje w wypowiedzi określone informacje.
3. Uczeń rozumie wyrazy oraz jedno- lub kilkuzdaniowe, bardzo proste wypowiedzi pisemne (np. historyjki obrazkowe z tekstem, opowiadania):
    1. rozumie ogólny sens tekstu, szczególnie gdy jest wspierany obrazem lub dźwiękiem;
    2. znajduje w wypowiedzi określone informacje.
4. W zakresie wypowiedzi ustnych uczeń:
    1. powtarza wyrazy i proste zdania;
    2. śpiewa piosenki
    3. używa poznanych wyrazów i zwrotów podczas zabawy.
5. W zakresie wypowiedzi pisemnych uczeń:
    1. przepisuje pojedyncze wyrazy;
6. W zakresie reagowania uczeń:
    1. reaguje werbalnie i niewerbalnie na polecenia;
    2. stosuje podstawowe zwroty grzecznościowe (np. wita się i żegna, dziękuje, prosi, przeprasza);
7. W zakresie przetwarzania tekstu uczeń nazywa w języku obcym nowożytnym np. zwierzęta, przedmioty, – z kolory przedstawione w materiałach wizualnych i audiowizualnych.

8. Uczeń:

    1. wie, że ludzie posługują się różnymi językami i aby się z nimi porozumieć, warto nauczyć się ich języka;

    2. posiada podstawowe informacje o krajach, w których ludzie posługują się danym językiem obcym.

    3. Uczeń potrafi określić, czego się nauczył, i wie, w jaki sposób może samodzielnie pracować nad językiem (np. przez oglądanie bajek w języku obcym nowożytnym, korzystanie ze słowników obrazkowych i gier edukacyjnych).

    4. Uczeń współpracuje z rówieśnikami w trakcie nauki.

    5. Uczeń korzysta ze źródeł informacji w języku obcym nowożytnym (np. ze słowników obrazkowych, książeczek), również za pomocą technologii informacyjno- -komunikacyjnych.

3.2 Treści uzupełniające spójne z podstawą programową

Uczeń:

1. identyfikuje się z grupą społeczną, do której należy: rodzina, klasa w szkole, drużyna sportowa, społeczność lokalna, naród; respektuje normy i reguły postępowania w tych grupach;

2. przyjmuje konsekwencje swojego uczestnictwa w grupie i własnego w niej postępowania w odniesieniu do przyjętych norm i zasad;ocenia swoje postępowanie i innych osób, odnosząc się do poznanych wartości, takich jak: godność, honor,

3. sprawiedliwość, obowiązkowość, odpowiedzialność, przyjaźń, życzliwość, umiar, powściągliwość, pomoc, zadośćuczynienie, przepraszanie, uznanie, uczciwość, wdzięczność oraz inne, respektowane przez środowisko szkolne;

4. przedstawia siebie i grupę, do której należy, zapisuje swój adres, adres szkoły, zawód i miejsce pracy rodziców; posługuje się danymi osobistymi wyłącznie w sytuacjach bezpiecznych dla siebie i reprezentowanych osób; jest powściągliwy w używaniu takich danych w sytuacjach nowych i wirtualnych;
5. stosuje pojęcia: porozumienie, umowa;
6. wykorzystuje pracę zespołową w procesie uczenia się, w tym przyjmując rolę lidera zespołu i komunikuje się za pomocą nowych technologii.

4.Procedury osiągnięcia celów

4.1 Metody i formy pracy

Metody Konwencjonalne: audiolingwalna, gramatyczno-tłumaczeniowa, kognitywna (wykształcenie kompetencji językowej).

Metody niekonwencjonalne: TPR (reagowania całym ciałem), naturalne.

4.2 Techniczne środki nauczania, pomoce dydaktyczne dla ucznia

tablica interaktywna, tablety, programy komputerowe do nauki języka, aplikacje Kahoot, Quizlet, Padlet i collage oraz obróbki zdjęć i tworzenia filmów.

5.Procedury ewaluacji

Przedmiotem przykładowej ewaluacji będzie zbadanie, czy zaproponowane w niniejszym programie sposoby osiągania celów kształcenia są adekwatne do potrzeb ucznia i skuteczne. Wyniki ewaluacji pozwolą na modyfikację programu oraz ewentualne wypracowanie rozwiązań pozwalających na pełniejszą realizację zakładanych celów.

Ze względu na osobę prowadzącego będzie to autoewaluacja, ewaluator będzie bezpośrednio uczestniczył w realizacji programu. Pod względem czasu przeprowadzenia będzie to ewaluacja ciągła, prowadzona przez cały okres realizacji programu.

Odbiorcą wyników ewaluacji będzie nauczyciel ewaluator, uczniowie i ich rodzice, rada pedagogiczna oraz dyrektor szkoły.

5.1 Sposoby i metody ewaluacji

Ewaluacja ma dać odpowiedź na następujące pytania kluczowe:

1. Czy efekty kształcenia są adekwatne do zakładanych celów, możliwości i potrzeb uczniów?

2. Czy proponowane metody pracy i sposób realizacji programu umożliwiają zdobycie przez uczniów umiejętności zakładanych w celach szczegółowych?

Kryteria ewaluacji:

1. Trafność przyjętej strategii osiągania celów w odniesieniu do potrzeb uczniów.

2. Skuteczność – odniesienie rzeczywistych efektów wdrażania rozwiązań metodycznych do założonych celów programu, w jakim stopniu zostały zrealizowane cele.

Proponowane narzędzia do gromadzenia danych:

- diagnoza na wejściu,
- wyniki testów w pracy z aplikacjami Kahoot, Quizlet, Padlet i collage,
- ankiety,
- metody nauczania i techniki pracy,
- wyjściówki uczniowie po każdej lekcji proszeni będą o dokończenie zdania ewaluującego zajęcia,
- koło ewaluacji,

- obserwacja ucznia (aktywność na lekcji, praca w grupie i w parach, zainteresowanie przedmiotem = przygotowanie do lekcji, wkład pracy własnej).

5.2 Przykłady ewaluacji

Przykładowe pytania ewaluacyjne tzw. wyjściówki

- Na dzisiejszej lekcji najbardziej podobało mi się…
- Z dzisiejszej lekcji zapamiętałam / zapamiętałem, że…
- Na dzisiejszej lekcji nauczyłam / nauczyłem się…
- Nie podobało mi się dzisiaj, że…
- Nie zrozumiałam / zrozumiałem, jak…

Przykładowy arkusz ewaluacyjny dla uczniów

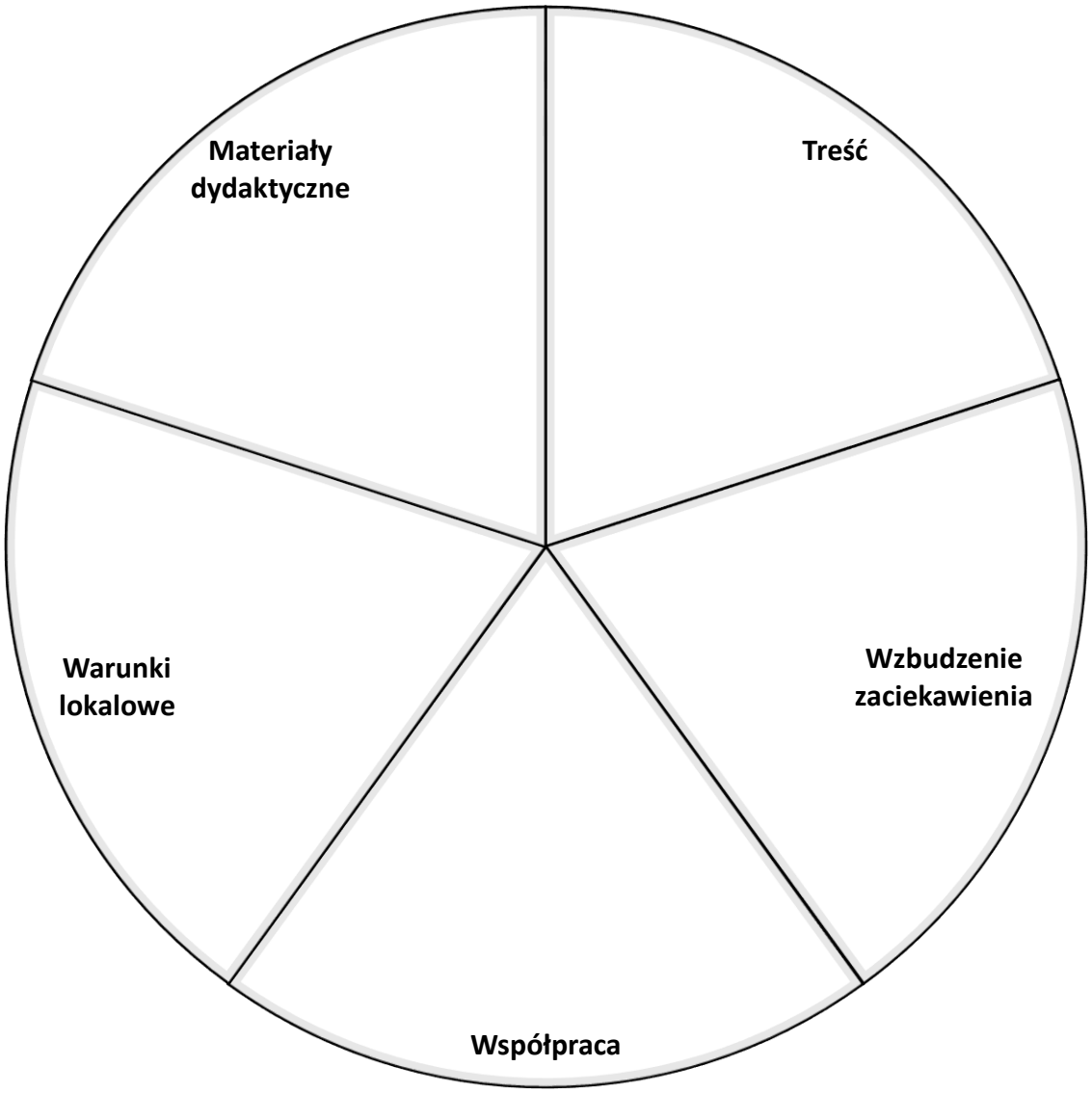
Przeczytaj uważnie pytania niniejszej ankiety i szczerze na nie odpowiedz. Twoje uwagi i opinie wpłyną na kształt zajęć, w których uczestniczysz. **Ankieta jest anonimowa.**

Zaznacz krzyżykiem wybraną odpowiedź	**TAK**	**NIE**	**CZASEM**
1. Nauka języka angielskiego sprawia mi przyjemność.			
2. Nauczyciel potrafi zaciekawić lekcją.			
3. Nauczyciel potrafi zachęcić mnie do nauki języka angielskiego			
4. Podoba mi się sposób prowadzenia lekcji.			
5. Rozumiem cele lekcji.			
6. Wiem, za co jestem oceniana / oceniany.			

Kosz, walizka, pralka – przykład do wykorzystania w klasie I

Rysujemy trzy przedmioty na arkuszu dużego papieru oraz przygotowujemy napisane karteczki dotyczące treści obszarów ewaluacji, które przyklejają odpowiednio w walizce (zabieram ze sobą), w koszu (to mi się nie przydało), pralce (nad tym musze popracować). Należy pamiętać, że niektóre dzieci będą potrafiły napisać samodzielnie karteczki.

Koło ewaluacji



6. Inne

6.1 Scenariusze lekcji

Scenariusz zajęć nr 1.

Temat: Kolory i liczby.

Czas trwania zajęć: 45 min.

Pomoce dydaktyczne: pacynka, papierowe kwiaty w kolorach: czerwony, niebieski, żółty, różowy, zielony, fioletowy.

Słownictwo nowe: kolory w języku angielskim: red, blue, yellow, pink, green, purple; liczebniki w języku angielskim od 1–6 (one, two, three, four, five, six); piosenka ‘The kite song-colours’.

Cele:

Dziecko:

– potrafi nazwać kolory w języku angielskim,

– potrafi policzyć po angielsku od 1 do 6,

– zrozumie kolory w piosence: ’The kite song-colours’

Wprowadzenie:

Dzieci łapią się za ręce i stają w kółku. Nauczyciel wita się z nimi słowami: Hello kids!, a dzieci odpowiadają: Hello teacher! Następnie dzieci witają się z pacynką, mówiąc: Hello! Nauczyciel pyta dzieci: How are you today?, a te odpowiadają: I'm fine, thank you.

Dzieci śpiewają na powitanie pierwszą zwrotkę piosenki: 'Hello, how are you? Hello, how are you? Hello, how are you? I'm great! I'm fine! I'm okay! I'm happy! I'm wonderful today!

Źródło: www.youtube.com/watch?v=xC3xSij7n4c

Po zaśpiewaniu piosenki nauczyciel prosi dzieci, by usiadły, zwracając się do nich słowami rymowanki: Hands up! (nauczyciel podnosi ręce do góry).

Hands down! (nauczyciel opuszcza ręce).

Look at the left! (nauczyciel wskazuje lewą ręką w lewą stronę).

Look at the right! (nauczyciel wskazuje prawą ręką w prawą stronę).

Clap your hands! Clap! Clap! Clap! (nauczyciel klaszcze w dłonie).

Tap your feet! Tap! Tap! Tap! (nauczyciel tupie nogami).

Turn around! (nauczyciel obraca się wokół własnej osi).

Sit down please! (nauczyciel siada).

Podczas mówienia rymowanki nauczyciel używa odpowiednich gestów, które pozwalają dzieciom zrozumieć treść rymowanki oraz naśladować gestykulację. Następnie nauczyciel sprawdza obecność, dzieci odpowiadają w języku angielskim: present, absent.

Część główna:

Wprowadzenie nowego materiału: Dziecko wybrane w drodze losowania wyciąga z materiałowego worka jeden papierowy kwiatek. Nauczyciel pokazując go dzieciom, pyta: What colour is it?

Jakiego koloru jest ten kwiatek? Dzieci podają po polsku nazwę koloru, a nauczyciel głośno mówi nazwę tego koloru po angielsku np. It's red.

Dzieci kolejno podają sobie kwiatka w kolorze czerwonym i każde z nich mówi głośno: 'red'. Kiedy dzieci poznają w ten sposób trzy kolory np. red, yellow, green, nauczyciel prosi, by dzieci wstały i policzyły wraz z nim ilośc kwiatków, które udało im się wyciągnąć z worka. Nauczyciel liczy głośno kwiatki po angielsku: one, two, three i prosi, by dzieci policzyły razem z nim jeszcze raz. Następnie nauczyciel prosi, by dzieci podskoczyly trzy razy, licząc przy tym do trzech po angielsku. Dzieci siadają w kółku, a nauczyciel ponownie powtarza im kolory kwiatów, które zostały już wylosowane z worka. Następnie dzieci losują kolejne trzy kwiatki w różnych kolorach, nauczyciel mówi im, jak nazywają się te kolory po angielsku i prosi, by tym razem powtórzyły na przemian głośno lub cicho, grubym głosem, wolno szybko itd. Nauczyciel rozkłada wszystkie kwiatki na podłodze i kolejny raz liczy je po angielsku (one, two, three, four,five, six). Dzieci liczą razem z nauczycielem kwiaty po angielsku.

Podsumowanie:

Utrwalenie materiału: Nauczyciel rozkłada kwiatki w różych miejscach na dywanie i wyjaśnia dzieciom, aby te wyobraziły sobie, że są motylkami i fruwają po łące pełnej kolorowych kwiatów. Ich zadaniem będzie znalezienie kwiatu w kolorze, który nauczyciel wymieni po angielsku. Nauczyciel zaznacza, że nie należy podnosić kwiatka, gdy się go znajdzie, ale trzeba stanąć obok niego. Gdy zostaje odnaleziony odpowiedni kwiatek, dzieci i nauczyciel stają obok niego i jeszcze raz mówią jego kolor po angielsku.

Po odnalezieniu wszystkich kolorów nauczyciel prosi, by dzieci ponownie usiadły w kółku. Nauczyciel wyjaśnia dzieciom, że ma dla nich jeszcze jedno ważne zadanie, mianowicie posłuchają piosenki, w której będą wymienione różne kolory w języku angielskim. Zadaniem dzieci jest powiedzieć, czy słyszały w piosence jakiś kolor z tych, których się dziś nauczyły. Nauczyciel włącza dzieciom piosenkę pt. 'The kite song- Colours': I've got a new kite; it's pink and blue, It's green, red and yellow and purple, too. Fly kite; fly up in the sky, Fly kite, fly up in the sky. Źródło: www.youtube.com/watch?v=X1Uyzw

Po wysłuchaniu piosenki nauczyciel sprawdza, które z kolorów udało się dzieciom usłyszeć. Zakończenie: Nauczyciel zwraca się do dzieci słowami: O.K. Thank you very much, that's all for

today. Następnie żegna się, mowiąc: Goodbye kids!. Dzieci odpowiadają: Goodbye teacher! Dzieci żegnają się również z pacynką, mówiąc: Bye, bye!

Scenariusz zajęć nr 2

Temat: Obróbka zdjęć

Treści kształcenia:

Zajęcia komputerowe:

3. Wyszukiwanie i wykorzystywanie informacji z różnych źródeł.

Uczeń:

2) selekcjonuje, porządkuje i gromadzi znalezione informacje;

3) wykorzystuje, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach.

Cele zoperacjonalizowane:

Uczeń:

- Rozumie znaczenie porządkowania informacji
- Wykazuje twórcze podejście do tematu
- Zna i wykorzystuje opcje programu Quizlet, Padlet i collage
- Rzetelnie ocenia efekt swojej pracy
- Analizuje i łączy informacje z różnych przedmiotów
- Ze zrozumieniem korzysta z informacji przekazanych na zajęciach
- Właściwie wnioskuje

Nabywane umiejętności:

Uczeń:

- Różnorodnie postrzega i opisuje rzeczywistość
- Potrafi opisywać rzeczywistość za pomocą grafiki
- Potrafi przetwarzać zdjęcia za pomocą oprogramowania
- Ma twórcze i obiektywne podejście do swojej pracy
- Korzysta z różnych źródeł informacji (samokształcenie)
- Wykorzystuje wiedzę w praktyce
- Sprawnie posługuje się komputerem i oprogramowaniem

Kompetencje kluczowe:

- Kompetencje informatyczne
- Kompetencje matematyczne i podstawowe kompetencje naukowo-techniczne
- Umiejętność uczenia się
- Świadomość i ekspresja kulturalna
- Inicjatywność i przedsiębiorczość

Środki dydaktyczne:

- Komputery z dostępem do Internetu i zainstalowanym programem Quizlet, Padlet i collage
- Rzutnik
- Zdjęcia zwierząt i kolorów

- Filmy o podstawowa obróbka zdjęć w powyższych programach

Metody nauczania:

- Podające: pogadanka, rozmowa kierowana
- Eksponujące: prezentacja, program, Quizlet, Padlet i collage
- Programowane: z pomocą komputera
- Praktyczne: pokaz z objaśnieniem, ćwiczenie

Formy pracy:

- Zespołowa jednolita
- Grupowa jednolita

Przebieg zajęć:

Etap wstępny

Założenie: na komputerze ucznia w folderze „Moje obrazy” znajduje się podfolder ze zdjęciami zwierząt w różnych kolorach.

Nauczyciel kieruje rozmowę na temat zajęć – dostępność aparatów cyfrowych i łatwość, z jaką wykonuje się zdjęcia. Mówi, że większość osób, które samodzielnie robią zdjęcia, ma problemy z uporządkowaniem i segregowaniem tak ogromnej ich ilości. Poza tym każdy z nas chciałby, aby jego zdjęcia były jak najlepsze. Nauczyciel pyta uczniów, czy można poprawić jakość zdjęć?

Zdjęcia wykonane aparatem cyfrowym można poprawić, korzystając ze specjalnego oprogramowania. Nauczyciel informuje uczniów, że Quizlet, Padlet i collage to darmowe programy do zarządzania obrazami. Program po zainstalowaniu przeszukuje komputer, znajduje wszystkie pliki graficzne i filmy, a następnie automatycznie segreguje w albumach według ich dat utworzenia. Umożliwia nie tylko przeglądanie zdjęć, ale także ich poprawianie, retuszowanie i dodawanie do nich różnych efektów.

Etap realizacji

Nauczyciel pyta uczniów, czy wiedzą, jakie efekty artystyczne można osiągnąć, poddając zdjęcia obróbce cyfrowej?

Aby im to zaprezentować, otwiera (z wykorzystaniem rzutnika) program Quizlet, Padlet i collage, pokazuje interfejs programu, wskazuje posegregowane zdjęcia w katalogach, objaśnia opcje i prezentuje obróbkę jednego zdjęcia.

Proponuje uczniom ćwiczenie w programach. Mają wybrać po jednym zdjęciu z folderu „Moje obrazy” i wykonać jego obróbkę, a następnie zapisać je i wysłać w wiadomości e-mail jako załącznik do nauczyciela.

Nauczyciel odbiera wiadomości od uczniów i wyświetla poszczególne zdjęcia. Uczniowie zastanawiają się, jakie efekty dostępne w programie zostały zastosowane do tych zdjęć. Autorzy poszczególnych przeróbek potwierdzają domysły pozostałych uczniów lub zaprzeczają im i objaśniają, jakie funkcje wykorzystali.

Etap końcowy

Jako podsumowanie i sprawdzenie umiejętności zdobytych na tych zajęciach uczniowie wykonują ćwiczenie interaktywne.

6.2 Wykaz literatury potrzebnej do realizowania programu.

H. Komorowska, Metodyka nauczania języków obcych, Fraszka Edukacyjna, Warszawa, 2009

H. Komorowska, O programach prawie wszystko, WSiP, Warszawa, 1999

H. Komorowska, O programach w kształceniu ogólnym i zawodowym, Fraszka Edukacyjna, Warszawa, 2012

P. Kaja, **A. Peć**, Przykładowy schemat do budowy lub modyfikacji programu nauczania, ORE, Warszawa, 2011

D. Sterna, Ocenianie kształtujące w praktyce, CEO, Warszawa, 2006

http://europass.cedefop.europa.eu/pl/resources/european-language-levels-cefr

autor: Agnieszka Kaczmarek-Chocha

„Technologie informacyjno-komunikacyjne (TIK) w pracy z uczniem i uczniem ze SPE w szkole podstawowej.”

Cele:

- Podniesienie efektywności nauczania
- Wprowadzenie nowatorskich metod nauczania
- Uatrakcyjnienie jednostki lekcyjnej

Odbiorcy

- Nauczyciele przedmiotów i nauczyciele wspomagający
- Uczniowie

Czas realizacji

- Szkolenie dla nauczycieli listopad-grudzień 2019
- lekcje z uczniami prowadzone w roku szkolnym

Bibliografia:

- Monika Dobrowolska „Wykorzystanie TIK w nauczaniu i uczeniu się uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi”
- Małgorzata Ostrowska, Danuta Sterna „Technologie informacyjno-komunikacyjne na lekcjach”

Wstęp:

Pojawienie się nowoczesnych technologii i narzędzi multimedialnych wymusza przeorganizowanie systemu nauczania, a przede wszystkim sposobów przekazywania wiedzy. Aktualnie naukowcy, pedagodzy i badacze zjawisk oraz procesów społecznych z całego świata

oceniają, że wpływ nowoczesnych technologii na życie ludzkie będzie coraz silniejszy, co należy wykorzystać we współczesnej szkole do celów edukacyjnych. Analizując wyzwania i zadania polskiej edukacji na lata 2012-2025 stwierdza się, że jednym z priorytetów jest, między innymi przygotowanie uczących się do efektywnego funkcjonowania społecznego i zawodowego oraz „uczenia się przez całe życie w społeczeństwie informacyjnym. Warto podkreślić, że niezbędne w realizacji tych zadań są między innymi dobrane odpowiednio do celów edukacyjnych środki dydaktyczne, w tym także, a może przede wszystkim, multimedialne. Nie jest zatem możliwe efektywne oraz wartościowe kształcenie i wychowanie młodego pokolenia bez pełnego wykorzystania nowoczesnych środków i technik informatycznych.

Scenariusz zajęć dla nauczycieli - 1

Czas : 45 minut

Metoda: wykład

Temat : Technologie informacyjno-komunikacyjne (TIK)w pracy z uczniem i uczniem ze SPE.

1. Wprowadenie

Nowoczesne technologie informacyjno-komunikacyjne (TIK) coraz częściej towarzyszą nam w codziennym życiu jako pomocne narzędzia ułatwiające wykonywanie wielu czynności, w dużej mierze zawodowych. Dzisiejsze młode pokolenie, które właściwie nie zna już świata bez internetu, z łatwością korzysta z technologii cyfrowej, usprawniając sobie bieżącą organizację i wykonywanie zadań związanych zarówno z nauką, jak i kontaktami rówieśniczymi. Dlatego nauczyciele podążający za zainteresowaniami uczniów, chcąc realizować ich potrzeby, powinni urozmaicać zajęcia lekcyjne poprzez stosowanie **nowatorskich rozwiązań technologicznych.**

Umiejętne wykorzystanie ciągle rozwijającej się myśli technicznej może być dużym wsparciem w procesie edukacyjnym i podnosić jego efektywność, a dostępne narzędzia mogą wspomagać integrację społeczną uczniów i środowiska oświatowego. Warto zatem, aby szkoła czerpała korzyści z potencjału TIK jako instrumentu poszerzającego wachlarz metod kształcenia, uczenia się oraz dostosowywania wymagań edukacyjnych kierowanych do wszystkich uczniów włączając również uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi.

Z TIK trzeba korzystać rozsądnie. Aby rzeczywiście tak było, należy zdobywać cenną wiedzę z zakresu dostępnych programów, aplikacji użytkowych, systemów operacyjnych, programów narzędziowych, gier wideo itd. W praktyce potrzebujemy bowiem szerokiego spektrum kompetencji kluczowych, by móc przystosować się do szybko zmieniającego się świata, w którym znajomość technologii staje się niezbędna do sprawnego funkcjonowania.

Kompetencje definiowane są jako połączenie wiedzy, umiejętności i postaw odpowiednich do sytuacji. **Kompetencje kluczowe** to te, których potrzebują wszystkie osoby do samorealizacji i rozwoju osobistego, bycia aktywnym obywatelem, integracji społecznej i zatrudnienia. W Zaleceniu **Parlamentu Europejskiego i Rady z dnia 18 grudnia 2006 roku** w sprawie kompetencji kluczowych w procesie uczenia się przez całe życie uwzględniono **kompetencje informatyczne**, które obejmują umiejętne i krytyczne wykorzystywanie technologii społeczeństwa informacyjnego (TSI) w nauce, pracy, rozrywce i porozumiewaniu się. Opierają się one na podstawowych umiejętnościach w zakresie TIK: wykorzystywania komputerów do uzyskiwania oceny, przechowywania, tworzenia, prezentowania i wymiany informacji oraz do porozumiewania się i uczestniczenia w sieciach współpracy za pośrednictwem internetu. Dobre opanowanie podstawowych umiejętności w za- kresie technologii informacyjnych i komunikacyjnych jest podstawą uczenia się, a umiejętność uczenia się sprzyja rozwojowi.

W 2001 roku Marc Prensky2 poinformował, iż **współcześni uczniowie to „cyfrowi tubylcy”**, którzy inaczej odbierają i przetwarzają informacje niż ich poprzednicy. Pod wpływem kontaktu z technologiami w ich mózgach dokonały się **ogromne zmiany w strukturze sieci neuronalnej**, co musi nieść zmiany w sposobie nauczania, ponieważ sposób ich uczenia się jest odmienny od tego

sprzed ery informatyzacji. Nie wystarczy już tylko kreda i tablica, konieczne są zmiany w programie nauczania, podstawie programowej i kształceniu nauczycieli. Niezbędne są, dostosowane do potrzeb, nowe formy pracy z uczniami oraz **nowoczesne, pobudzające kreatywność narzędzia,** które wspierać będą naturalną potrzebę uczenia się.

Celem, który przyświeca projektowi, jest uczynienie lekcji ciekawszymi dla współczesnego ucznia oraz wsparcie procesu uczenia się dzieci wymagających specjalnego oddziaływania ze względu na szczególne potrzeby edukacyjne wynikające z różnych dysfunkcji. Bezpośrednią inspiracją do podjęcia wyzwania stał się dwutygodniowy kurs "Neuroedukacja i coaching”

(Neuroeducation and coaching), który odbył się w Chorwacji, w mieście Split w dniach 21 lipca -1 sierpnia 2019 roku. Obejmował swym programem lekcje, warsztataty, prezentacje, dyskusje i program kulturalny. W kursie wzięli udział nauczyciele z Polski, Portugalii, Węgier, Czech, Niemiec i Hiszpanii.

Zaprezentowane podczas kursu wybrane aplikacje i platformy są bezpłatne i ogólnie dostępne, w związku z czym cieszyły się dużym zainteresowaniem i zostały uznane za takie, z których warto skorzystać w pracy szkoły. Wiedzę tę przekazujemy koleżankom i kolegom z nadzieją na dalsze upowszechnianie.

Uczniowie ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi wymagają od nauczycieli, pedagogów, psychologów szczególnego podejścia oraz przemyślanych i często nieszablonowych – dostosowanych do indywidualnych potrzeb i możliwości dzieci – metod i form pracy edukacyjnej i terapeutycznej. W tym zakresie bardzo pomocne okazują się właśnie narzędzia cyfrowe, dzięki którym często można wyzwolić w uczniach duży potencjał mimo wielu zaburzeń sensorycznych, percepcyjnych, komunikacyjnych i społecznych.

2. Znaczenie TIK dla funkcjonowania ucznia ze SPE

Uczniowie ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi, aby osiągnąć **sukces edukacyjny**, zazwyczaj potrzebują zwiększonego wsparcia oraz zastosowania różnorodnych form i metod pracy. Jednym ze środków służących zapewnieniu im wysokiej jakości edukacji są TIK, **które otwierają nowe możliwości także w pracy dydaktycznej nauczyciela.**

TIK w wielu sytuacjach ułatwiają komunikację, pełnią istotną rolę w indywidualizacji nauczania, ułatwiają odbiór i przyswajanie różnych treści z podstawy pro- gramowej, są **dużym wsparciem** w nauce, szczególnie dla uczniów, którym niepełnosprawność utrudnia korzystanie z tradycyjnych narzędzi rekomendowanych w szkolnej pracy.

Dla nauczycieli stosowanie TIK w nauczaniu oznacza praktyczne wykorzystanie dodatkowych narzędzi w pracy z dziećmi, których specjalne potrzeby ograniczają możliwość oferowania im powszechnie dostępnych metod. Dzięki wykorzystaniu narzędzi cyfrowych i ich funkcjonalności ułatwiającej wyszukiwanie i przetwarzanie informacji umożliwia się uczniom dostęp do szerszej wiedzy i osiąganie kolejnych etapów w edukacji.

Komputer i oprogramowanie, dostosowane do indywidualnych możliwości ucznia, służą do komunikacji z nauczycielem, a także zaspokajają ważną potrzebę emocjonalną i społeczną uczniów mających trudności w zakresie porozumiewania się z otoczeniem. TIK, np. w postaci oprogramowania wspomagającego komunikację, stwarzają wielu dzieciom z niepełnosprawnością możliwość pełniejszego oraz bardziej **aktywnego włączenia do społeczności szkolnej.**

Komputer lub tablet mogą być narzędziami służącymi **skutecznemu motywowaniu uczniów**, którzy cierpią na zaburzenia poznawcze. Z pomocą tych narzędzi może być wspierany proces uczenia się, w szczególności nabywanie przez uczniów podstawowych umiejętności, ale i właśnie zwiększanie motywacji do pracy oraz poczucia własnej wartości. Korzystając z dostępnych programów edukacyjnych, dzieci mogą doskonalić koordynację wzrokowo-ruchową, dokładność, spostrzegawczość, przerzutność i koncentrację uwagi. Nowoczesne technologie sprzyjają zatem lepszemu rozwojowi ich potencjału edukacyjnego oraz pokonywaniu ograniczeń wynikających z niepełnosprawności. W literaturze przedmiotu zamiennie stosuje się również określenie **technologie wspomagające uczenie** (ang. learning technologies).

Zakres, w jakim nauczyciel wykorzystuje technologie cyfrowe do pracy z uczniami, jest uzależniony m.in. od sprzętu będącego w dyspozycji szkoły, indywidualnych możliwości i ograniczeń ucznia, kreatywności i kompetencji nauczyciela oraz nastawienia dyrektora szkoły do wspierania tradycyjnych form edukacji nowoczesnymi TIK.

Dostępne na rynku bezpłatne narzędzia **TIK** mogą być pomocne w przygotowaniu ciekawej lekcji, doskonale sprawdzając się w pracy **z każdym uczniem**. Warto więc sięgnąć po nie w celu wzbogacenia i uatrakcyjnienia zajęć, a w przypadku uczniów mających ograniczone możliwości percepcyjne i intelektualne (np. uczeń z niepełnosprawnością intelektualną czy ze spektrum autyzmu) ich dodatkowym atutem będzie **ułatwienie przyswojenia wiedzy**.

Na lekcjach przedmiotowych (język angielski, historia, WOS, matematyka, język polski, przyroda, geografia itd.) TIK mogą być wykorzystywane do wyszukiwania i przetwarzania informacji, ćwiczenia i utrwalania zdobytych umiejętności i wiedzy z danego zakresu materiału, prezentacji wiedzy przez nauczyciela i ucznia, komunikowania się z rówieśnikami i nauczycielem. Dobór metody pracy zastosowanej podczas danych zajęć powinien zależeć od celu lekcji.

Nierzadko narzędzia powstałe na bazie nowoczesnych technologii (komputery, tablety) służą integracji uczniów i uczą ich pracy zespołowej – wówczas do jednego komputera lub tabletu przydziela się kilkoro dzieci, podczas gdy na zajęciach indywidualnych z urządzenia korzysta jeden uczeń. Niezależnie jednak od sposobu prowadzenia zajęć uczniowie potrzebują swobodnego dostępu do stron i portali internetowych, aby mieć możliwość pracy w systemie online. Zajęcia z wykorzystaniem komputerów stanowią więc **istotne wzbogacenie standardowych lekcji,** zwłaszcza dla uczniów posiadających deficyty rozwojowe.

3. Jak przygotować uczniów do pracy z TIK

Dobrych efektów dydaktycznych można oczekiwać tylko wówczas, gdy uczniowie sprawnie posługują się narzędziami TIK. Jeśli nie opanowali ich w zadowalającym stopniu, wprowadzenie TIK będzie hamować osiąganie celów lekcji. Uczniowie będą koncentrować się na pokonywaniu trudności w operowaniu narzędziem, a nie na treściach merytorycznych i praktycznych zaplanowanych przez nauczycielkę/la na zajęciach.

➔ Dlatego warto zapamiętać, że:

1. Zanim wprowadzisz na lekcji narzędzie TIK, upewnij się, czy uczniowie opanowali jego funkcje, potrzebne podczas pracy w szkole lub później w domu.

2. Jeśli uczniowie nie potrafią dobrze posługiwać się narzędziem, które zamierzasz wykorzystać w pracy, spróbuj: – zorganizować konsultacje grupowe, np. przez Skype'a (który oferuje m.in. funkcję współdzielenia pulpitu, dzięki czemu możesz udostępnić uczniom pulpit własnego komputera i śledzić wykonywane przez nich czynności); – przygotować i przeprowadzić e-lekcję dotyczącą danego narzędzia TIK na platformie edukacyjnej lub wykorzystać w tym celu jedno z narzędzi umożliwiających zbiorową pracę, np. Dokumenty Google, OneDrive itp.; – zamieścić w chmurze samouczek do określonego narzędzia TIK i udostępnić go uczniom albo podać link do sprawdzonego tutorialu w internecie – uczniowie mogą samodzielnie poznać narzędzie TIK i poćwiczyć jego obsługę przed lekcją;

– skorzystać ze wsparcia nauczyciela prowadzącego zajęcia informatyczne i poprosić go o przeszkolenie uczniów z obsługi danego programu; – wykorzystać własne zajęcia, aby zaznajomić uczniów z potrzebnym programem;

– zorganizować wzajemne nauczanie uczniów obsługi danego programu podczas zajęć opiekuńczo-wychowawczych w świetlicy szkolnej (warunek: część uczniów musi wcześniej dobrze znać program);

– zadać pracę domową ze swojego przedmiotu związaną z tymi funkcjami programu, które będziecie później wykorzystywać w klasie.

Program powinien być ogólnodostępny, bezpłatny i prosty w obsłudze. Warunek: upewnij się, że wszyscy uczniowie mają w domu dostęp do komputera i do internetu.

- ➔ Kiedy uznasz, że uczniowie poradzą sobie na zajęciach z obsługą narzędzia TIK, możesz je śmiało wykorzystać do realizacji celów lekcji.

4.Prezentacja przykładowych gier i aplikacji sprzyjające uczeniu się:

Część 4 wykładu zawiera prezentację przykładowych platform edukacyjnych, których zasoby mogą być cenną inspiracją do wzbogacania zajęć dydaktycznych czy rewalidacyjnych.

3.

- ➔ Duolingo
- ➔ Quizlet
- ➔ Google Art&Culture
- ➔ KhanAcademy
- ➔ Busuu
- ➔ Gram&Zdam
- ➔ Photomath
- ➔ Memrise
- ➔ Kahoot

Scenariusz zajęć dla uczniów 2

- ➔ Na lekcji języka angielskiego uczniowie przećwiczą wprowadzone wcześniej zwroty opisujące pogodę.
- ➔ WYMAGANIA W ZAKRESIE TIK: — komputer z dostępem do internetu, — tablica interaktywna lub rzutnik, — strona internetowa prezentująca mapy pogodowe (wraz z nazwami miast).

PRZEDMIOT/RODZAJ ZAJĘĆ:	język angielski klasa 4
TEMAT LEKCJI:	What's the weather like? Opisywanie pogody
CEL LEKCJI: (wyrażony w języku ucznia)	Będę potrafił/potrafiła opisać pogodę w języku angielskim.
ĆWICZENIE/ZADANIE DLA UCZNIÓW:1. Czego nauczą się uczniowie dzięki ćwiczeniu? 2. Krótki opis ćwiczenia z zastosowaniem TIK. 3. Polecenie do ćwiczenia dla uczniów.	
UZASADNIENIE ZASTOSOWANIA TIK (korzyści dla uczenia się uczniów; dlaczego użycie TIK jest w tym miejscu lepsze niż tradycyjne metody?	Uczniowie ćwiczą poznane wcześniej pytania i odpowiedzi. Bardziej koncentrują się na ćwiczeniu, ponieważ mapy pogody zawierają aktualne dane, powiązane z rzeczywistością. Porównują jednocześnie pogodę w Polsce i na świecie i dostrzegają różnice w zależności od położenia miasta. Mapa wyświetlona na tablicy

	jest atrakcyjna i uzmysławia uczniom, że osiągnęli cel lekcji.
WSKAZÓWKI DLA NAŚLADOWCÓW	Należy wcześniej sprawdzić, która strona internetowa pokazuje czytelną mapę z nazwami miast – zarówno Polski, jak i świata
SPRZĘT I NARZĘDZIA TIK, ZASOBY, ŹRÓDŁA WYKORZYSTANE DO ĆWICZENIA/ ZADANIA DLA UCZNIÓW:	— komputer z dostępem do internetu, — tablica interaktywna lub rzutnik, — strona internetowa prezentująca mapy pogodowe (wraz z nazwami miast), np.: http://tvnmeteo.tvn24.pl/mapa-pogody, http://pogoda.wp.pl/polska.html, http://pogoda.interia.pl.
MATERIAŁY DLA UCZNIA I NAUCZYCIELA — (zawartość wydruków wklej pod tabelą lub dodaj załączniki z oddzielnymi plikami)	
bibliografia	Małgorzata Ostrowska, Danuta SternaTechnologie informacyjno-komunikacyjne na lekcjach. Przykładowe konspekty i polecane praktyki

autorka : Katarzyna Kisielewska-Martyniuk

Program:

Nauczanie z wykorzystaniem elementów neurodydaktyki - zajęcia dla nauczycieli

WSTĘP

Współczesna dydaktyka powinna korzystać w jak najszerszym stopniu ze zdobyczy neurobiologii, postępującej wiedzy na temat mózgu oraz neurodydaktyki, zwanej czasem nauczaniem przyjaznym mózgowi.

Uświadomienie sobie przez nauczycieli tego, jak pracuje mózg dziecka i młodego człowieka; poznanie „instrukcji obsługi" mózgu w dużym stopniu pozwoli udoskonalić metody i formy pracy z uczniami, uczynić pracę bardziej atrakcyjną i efektywną.

CELE OGÓLNE:

- Poznanie podstaw neurodydaktyki
- Poznanie strategii wykorzystania neurodydaktyki w codziennej pracy z uczniami
- Znalezienie metod i form pracy sprzyjających uczeniu

BIBLIOGRAFIA:

1. Marco Magrini „Mózg. Podręcznik użytkownika"
2. David Rock „Twój mózg w działaniu"
3. Marzena Żylińska „Neurodydaktyka. Nauczanie i uczenie się przyjazne mózgowi"

ZAGADNIENIA:

1. Czym jest neurodydaktyka – wprowadzenie – 45 min

2. Jak pracuje ludzki mózg? – 45 min

3. Wykorzystanie odkryć neurodydaktyki w pracy nauczyciela - 45 min

4. Neurodydaktyka a uczniowie o specjalnych potrzebach edukacyjnych – 45 min

5. Jak bardzo nowe technologie zmieniają mózg nastolatków? – 45 min

6. Wyzwania edukacyjne XXI wieku 45 min

7. Tworzenie dobrego klimatu nauczania 45 min

8. Jak sprawić, by nauka była zabawą? – 45 min

9. Tworzenie scenariuszy zajęć wykorzystujących neurodydaktykę – 45 min

Czas : 9 x 45 min

Odbiorcy programu:

Nauczyciele zainteresowani wykorzystaniem w swojej codziennej pracy elementów neurodydaktyki, zrozumieniem pracy mózgu i tego, co sprzyja uczniu się oraz tego, co uczenie się utrudnia. Nauczyciele pracując w małej grupie w pierwszej kolejności zapoznają się z teorią, następnie, pracując w małych grupach, wypracują scenariusze zajęć, w których wykorzystają zdobyte wiadomości. Wymienią się doświadczeniem po przeprowadzeniu zajęć, dokonując ewaluacji.

Scenariusz zajęć dla nauczycieli – 1.

Czas : 45- 60 min minut

Metoda: warsztaty

Temat : **Tworzenie dobrego klimatu nauczania**

Dobrze zacząć dzień - uśmiech, dobre słowo działają na mózg, powodują wydzielanie dopaminy, która wspomaga koncentrację, poprawia motywację

Ok. 15 minut

1. Początek zajęć : powitanie każdego uczestnika osobno, wymiana uścisku dłoni, zdanie powitania, pozdrowienia np. „Jak miło, że weźmiesz udział w dzisiejszych zajęciach", „Miło cię widzieć".

2. Po zajęciu miejsc przy wspólnym stole, postawienie pytania:

- „Jak się czułeś, będąc przywitanym przez prowadzącego?

- Zebranie odpowiedzi, zapisanie ich na tablicy, arkuszu papieru.

- Pytanie – w jaki sposób powitanie dzieci wchodzących na nasze zajęcia wpływa na ich nastawienie do lekcji, do nauczyciela i grupy.

- wspólne wypracowanie sposobów powitania uczniów; uświadomienie, że uczniowie potrzebują powitania, bycia zauważonymi, bycia mile widzianymi na zajęciach

Dobrze uczymy się w bezpiecznym, przyjaznym otoczeniu

Ok. 20 minut

3. Prośba o zajęcie miejsc w ławkach klasycznie ustawionych w rzędach. Pytania:

- co widzisz?

- czy możesz pracować w grupie?

- czy widzisz pomoce naukowe, plakaty, plansze?

-czy dobrze widzisz i słyszysz nauczyciela?

- co ci pomaga, a co przeszkadza/

Powrót do wspólnego stołu, burza mózgów, zapisywanie przemyśleń i wniosków na tablicy, arkuszu papieru.

Prowadzący kieruje dyskusję w stronę :

- aranżacji sali lekcyjnej,

- ustawienia ławek,

- oświetlenia sali,

- widoku za oknem (rozpraszający czy nie),

- pomoce naukowe – rozmieszczenie, dostępność, liczba tablic, plansz itp.

- miejsce do samodzielnej pracy.

Dyskusja – jakie pomieszczenie sprzyja uczeniu się, wymiana do świadczeń.

Ważny jest początek : z neurofizjologii mózgu wynika, że kluczowym momentem jest początek lekcji. Wtedy układ limbiczny podejmuje decyzję o uwolnieniu neuroprzekaźników i zainicjowaniu procesu uczenia się.

15 minut

4. Prośba do chętnego uczestnika lub dwóch, żeby odegrali krótką scenkę – początek typowej lekcji w szkole.

- pytanie do grupy - czy typowe rozpoczynanie lekcji poprzez sprawdzenie obecności, sprawdzenie pracy domowej, prośba o przygotowanie podręczników i zeszytów oraz zapisanie tematu lekcji może wywołać zainteresowanie u ucznia, wywołać zachwyt.

- burza mózgów – zapisywanie refleksji, wniosków na tablicy, arkuszu papieru

- wnioski – początek lekcji odgrywa kluczową rolę, może zniechęć dziecko lub wręcz przeciwnie – spowodować wywołanie efektu zaskoczenia, zachwytu, co przełoży się na efektywną pracę mózgu.

5. Praca samodzielna lub w grupach – zadanie polega na przygotowaniu różnych pomysłów na rozpoczęcie lekcji swojego przedmiotu - 10 minut

Scenariusz zajęć dla nauczycieli - 2.

Czas : 45 minut

Metoda: warsztaty

Temat : **Jak sprawić, by nauka była zabawą**

1. Nawiązanie do poprzednich zajęć – wymiana doświadczeń, przedstawienie swoich pomysłów na rozpoczęcie zajęć, przywitania uczniów; jak wprowadzenie zmian wpłynęło na efektywność pracy . (10 minut)

Uczeń uczy cię najlepiej, kiedy nie jest świadomy tego, że się uczy

2. Nauka powinna być zabawą, sprawiać przyjemność, ponieważ wyrzut dopaminy pomaga w zapamiętywaniu.

- praca metodą warsztatów – wyszukiwanie i wypisywanie gier, aplikacji sprzyjających uczeniu się przez zabawę

*Grywalizacja (lub **gamifikacja**, od ang. gamification) – wykorzystywanie schematów i mechanizmów znanych z gier poza kontekstem gier, zwłaszcza w różnych działaniach grupowych, w celu zwiększenia zaangażowania osób wykonujących określone zadania*

Uwaga ! – nauczyciel powinien redukować rywalizację na rzecz współpracy

Przykładowe gry i aplikacje sprzyjające uczeniu się:

Aplikacje :

Duolingo

Quizlet

Google Art&Culture

KhanAcademy

Busuu

Gram&Zdam

Photomath

Memrise

Kahoot

Gry planszowe np. Dixit, Ego

Gry, np.

Sałatka owocowa – krzesła ustawione w kółko, oznaczone różnymi kolorami; jedna osoba stoi w środku i wywołuje kolor; osoby wywołane muszą szybko zmienić miejsce; stopniowo można wprowadzać słownictwo, wyrażenia, zwroty

Drama – przedstawienie sytuacji lub tematu za pomocą damy, bez mówienia i ruchu.

Scenki/ improwizacja – odgrywanie ról, rozwijanie umiejętności wypowiadania się, wyrażania emocji

Rysowanie map – zespołowe rysowanie map będących ilustracją do lektury, wydarzeń historycznych itp

3. Wymiana doświadczeń, dyskusja nad grami i zabawami godnymi polecenia.

Stymulowanie mózgu poprzez gry, zabawę, sztukę, wykonywanie działań plastycznych przynosi wymierne rezultaty.

Pamięć nie jest workiem bez dna, zalew informacji nie służy dzieciom. Lepiej, jeśli nauczą się same szukać rozwiązań problemów, ucząc się w warunkach temu sprzyjających.

Autorka : Joanna Niesterowicz

Program:

Wykorzystanie elementów neurodydaktyki w procesie nauczania osób ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi - zajęcia dla nauczycieli

Wstęp

Neuroedukacja to nowe spojrzenie na proces uczenia się. Zakłada ono, że mózg człowieka jest plastyczny, czyli zdolny o ciągłej modyfikacji połączeń neuronalnych pod wpływem różnych bodźców oraz, że każdy uczeń wymaga indywidualnego podejścia ze strony pedagogów i rodziów.

Rolą współczesnej szkoły jest stworzenie takich możliwości edukacyjnych by można było lepiej wykorzystać potencjał uczniów, dać możliwość rozwoju ich kreatywności i zdolności. Takie nauczanie przyjazne mózgowi w obecnym systemie nauczania jest procesem dość trudnym. I choć wymaga od nauczycieli przygotowania, nowego podejścia do sposobu przekazywania i egzekwowania wiedzy, to wprowadzenie choćby niektórych jego elementów z pewnością przyniesie wiele pozytywnych zmian.

Cele ogólne:

- Poznanie podstaw neurodydaktyki.
- Poznanie strategii wykorzystania neurodydaktyki w codziennej pracy z uczniami o specjalnych potrzebach edukacyjnych.
- Znalezienie metod i form pracy przyjaznych procesowi uczenia się.

Bibliografia:

1. David Rock „Twój mózg w działaniu”
2. Marzena Żylińska „Neurodydaktyka. Nauczanie i uczenie się przyjazne mózgowi”

Zagadnienia:

1. Pojęcie neurodydaktyki. Jak jest zbudowany ludzki mózg i w jaki sposób pracuje? – 45 min
2. Wykorzystanie elementów neurodydaktyki w pracy nauczyciela - 45 min.
3. Neurodydaktyka a uczniowie o specjalnych potrzebach edukacyjnych – 45 min
4. Wpływ nowych technologii na funkcjonowanie mózgu – 45 min
5. Wyzwania edukacyjne XXI wieku - 45 min
6. Tworzenie dobrego klimatu nauczania i jak sprawić by nauka była zabawą - 45 min
7. Tworzenie scenariuszy zajęć wykorzystujących neurodydaktykę – 45 min

Czas : 7 x 45 min

Odbiorcy programu:

Nauczyciele pracujący z uczniami ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi, kórzy wymagają indywidualnego podejścia, zastosowania odpowiednich form i metod pracy, w stosunku do których należy wykazać dużo cierpliwości i empatii, umieć dostrzec ich mocne strony i umożliwić ich rozwój oraz stworzyć przyjazną atmosferę nauczania i wychowania.

Nauczyciele zapoznają się z teorią, następnie stworzą scenariusze zajęć, w których wykorzystają zdobyte wiadomości. Następnie omówione zostaną obserwacje po przeprowadzeniu zajęć i dokonana ewaluacja.

Scenariusze zajęć rewalidacyjnych

Czas : 2 x 60 minut

Temat: Coaching w pracy z uczniem o specjalnych potrzebach edukacyjnych z wykorzystaniem elementów psychologii pozytywnej.

Metody i formy pracy:

- Indywidualnie lub w grupach 2-4 osobowych
- Indywidualnie lub praca w parach

Środki dydaktyczne:

- Kartki, wydrukowane drzewo, mazaki, kredki, klej, nożyczki

1. **Nasze drzewo – utworzenie drzewa zasobów – skąd czerpiemy siłę.**

Przygotowujemy uczniowi/uczniom drzewo lub uczeń sam rysuje własne drzewo. Drzewo powinno być dobrze zakorzenione, posiadać pień, gałęzie, gałązki liście. Następnie prosimy by uczeń/ uczniowie zastanowili się jakie wartości, osoby są dla nich korzeniami, co jest najważniejsze i będzie pniem, jakie gałęzie budują jeszcze ich drzewo. Może rosną na nim owoce, liście. Jak je opiszą? Można pisać, rysować, wycinać z gazet napisy.

Jeśli pracujemy z grupą uczniów zachęcamy do podzielenia się w grupie swoimi spostrzeżeniami. Zachęcamy, stwarzamy możliwość opowiedzenia o swoim drzewie, poszukania elementów wspólnych u innych. Zachęcamy do dyskusji czy ich drzewo tak samo wyglądało kiedyś lub będzie wyglądało w przyszłości. Co może się zmienić, jakie wartości były ważne kiedyś a jakie są teraz. W jaki sposób ludzie, wartości, które wpisali wpływają na ich życie.

Uczeń zabiera swoje drzewo do domu i wiesza w widocznym miejscu. Warto czasami na nie spojrzeć i przypomnieć sobie skąd czerpiemy siłę.

2. Tworzymy parasole

Uczeń/ uczniowie na dużej kartce rysują, wyklejają lub wklejają parasol, ozdabiają go. Jest to również dobre ćwiczenie manualne, możliwość rozwijania koordynacji wzrokowo ruchowej, jak również koncentracji uwagi.

Bardzo ważne jest umieszczenie na szpicy parasola hasła: „NIE mogę wyobrazić sobie życia bez". Po bokach zaś uczniowie piszą, rysują, wyklejają bez czego nie wyobrażają sobie życia.

Mogą to być ludzie, zainteresowania, pasje. Taki parasol chroni nas przed deszczem codzienności i szarości.

Podczas pracy nad parasolem możemy porozmawiać z uczniem o wartościach, które ceni w życiu, o tym, co jest dla niego ważne. Możemy zapytać o pasje, o sposób spędzania wolnego czasu i jak w czasie ich życia zmieniały się zainteresowania. Co im daje poczucie bezpieczeństwa lub w jakich sytuacjach nie czują się komfortowo? Jakie emocje im wtedy towarzyszą.

Nauczyciel rewalidator występuje w roli coacha, który stwarza przyjazną, bezpieczną atmosferę, dzięki czemu uczeń może poznać lepiej samego siebie, podnieść poczucie własnej wartości, podzielić się swoimi refleksjami innymi uczniami.

Tytuł programu:

„Dotknij, poczuj, zobacz, doświadcz”

Nauczanie z wykorzystaniem elementów neurodydaktyki w klasach I-III.

Autorka: Joanna Osipiuk

Wstęp

Neurodydaktyka pozwala zrozumieć nam jak funkcjonuje mózg, jakie procesy w nim zachodzą, jak przetwarzamy informacje oraz w jaki sposób możemy pracować, aby nauka była skuteczniejsza. Określana jest jako nauczane przyjazne mózgowi i powinna być wykorzystywana podczas codziennych zajęć szkolnych. By nauka nie była jedyne procesem powierzchownym, w którym poznamy, zapamiętamy oraz zapomnimy podane wiadomości musi być odpowiednio zgłębiona oraz głęboko przetworzona w strukturach mózgu. Każda czynność, którą wykonujemy uruchamia określone struktury w naszym mózgu, stąd ważne jest, abyśmy podczas nauki nie wykonywali określonej instrukcji tylko aktywnie dochodzili do wiedzy. Dzięki temu tworzą się połączenia między neuronami mózgu, zwane synapsami. Im jest ich więcej, tym lepiej pracuje mózg. Istotne w procesie nauki jest również odwoływanie się do dotychczasowych umiejętności, wiadomości oraz doświadczeń ucznia, połączenie „nowego” ze „starym”. Istnieje wiele czynników, dzięki którym mózg uczy się lepiej, docieramy do pamięci długotrwałej, co pozwala nam szybciej zapamiętywać i przyswajać wiedzę. Musimy pamiętać, że mózg „lubi” uczyć się w ruchu, przyjaznej atmosferze, na skutek doświadczania i ciekawości, poprzez zabawę, a także naśladowanie.

Cele ogólne:

1. Wykorzystanie neurodydaktyki w procesie uczenia.
2. Zwiększenie efektywności nauki.
3. Pobudzenie w uczniach aktywności, ciekawości oraz motywacji wewnętrznej.
4. Wykorzystanie nowoczesnych technologii.

Przydatna bibliografia:

1. M. Żylińska „Neurodydaktyka. Nauczanie się i uczenie przyjazne mózgowi”.
2. M. Chojak „Neuropedagogika, neuroedukacja i neurodydaktyka”.
3. D. Rock „Twój mózg w działaniu”.
4. M. Kaczmarczyk „Szkoła memów. W stronę dydaktyki ewolucyjnej”.
5. M. Margini „Mózg. Podręcznik użytkowania”.

Przykładowe scenariusze zajęć

Temat: Czy ktoś widział, czy ktoś wie, gdzie dżdżownica kryje się? (klasa I)

I. **Cele:** - uczeń wypowiada się na temat zwierząt, które go otaczają,

- czyta tekst dostosowany do poziomu jego umiejętności,

- rozpoznaje, nazywa i pisze dwuznak dż, Dż,

- współpracuje w grupie,

- dzieli wyrazy na litery, głoski, sylaby,

- wyróżnia samogłoski i spółgłoski w wyrazach,

- dodaje i odejmuje w zakresie 20 bez przekroczenia progu dziesiątkowego,

- wykleja dwuznak dż wg własnego pomysłu.

II. **Środki dydaktyczne:** 5 szklanych słoików, szpatułki laryngologiczne dla każdego ucznia, rękawiczki jednorazowe dla każdego ucznia, gazy, gumki recepturki, słoik dżemu, plastikowe łyżeczki, dżinsy, niebieskie, czerwone, białe kartoniki do oznaczania samogłosek, spółgłosek i liter, kartka z dużą i małą literą dż, plastelina, porozcinane ciekawostki o dżdżownicach, kartki samoprzylepne, kłębek wełny, tablica multimedialna.

III. **Przebieg zajęć:**

Przywitanie: „Pająk”: nauczyciel trzyma w ręku kłębek wełny i prosi dzieci, żeby każde po kolei wypowiedziało się jednym zdaniem o tym, jak się czuje w klasie. Prosi o zapamiętanie kolejności podawanej włóczki. Nawija trochę włóczki na palec, mówi zdanie i podaje wybranej przez siebie osobie. Nauczyciel dziękuję za wypowiedzi, prosi dzieci, żeby zwinęły włóczkę od ostatniej osoby do pierwszej.

Ukryty skarb: nauczyciel informuje dzieci o ukrytym skarbie na szkolnym placu zabaw, po znalezieniu go przez dzieci dzieli klasę na 5 grup, rozdaje słoiki, rękawiczki oraz szpatułki i prosi by każda grupa napełniła do połowy słoik ziemią oraz wykopała 3 dżdżownice z ziemi.

Dż jak dżdżownica: dzieci po powrocie do klasy opowiadają o swoich odczuciach i sposobach szukania dżdżownic, dzielą się swoimi doświadczeniami siedząc w kole.

Czego nie wiem o dżdżownicach?: dzieci dostają kartki samoprzylepne, nauczyciel prezentuje na tablicy multimedialnej proste działania matematyczne w zakresie dodawania i odejmowania do 20. Dzieci zapisują swój wynik na karteczce i podnoszą do góry. Wybrane dziecko, które zapisało poprawny wynik podchodzi do nauczyciela i losuje ciekawostkę dotycząca dżdżownic. Czyta wylosowaną kartkę, następnie układa obok zebranych na środku słoików w dżdżownicami (słoiki przykryte są gazą oraz gumką).

Tajemnicza torba: wybrane dzieci podchodzą i losują z torby przedmioty (słoik dżemu, dżinsy), układają na dywanie obok słoików z dżdżownicami. Zastanawiają się co łączy wszystkie zaprezentowane przedmioty. Następnie układają model wyrazów, zaznaczają samogłoski oraz spółgłoski za pomocą kolorowych kartoników. Dzielą wyrazy na sylaby. Wyróżniają dwuznaki. Na koniec chętne dzieci próbują dżemu.

Ślad dżdżownicy: nauczyciel zapoznaje dzieci z kształcem dwuznaku dż i zapisuje na tablicy. Dzieci poprawiają palcem kształt dwuznaku. Następnie piszą w ćwiczeniach dwuznak dż. Następnie otrzymują kartkę w konturami dwuznaku oraz plastelinę i palcami wyklejają dwuznak rozcierając plastelinę bardzo cienko.

Podsumowanie zajęć: dzieci prezentują swoje prace plastyczne oraz kończą zdanie „z dzisiejszych zajęć zapamiętam…”.

Temat: Bieguny są dwa! Wiem to ja! (klasa II)

I. Cele: - uczeń czyta informacje o Antaktydzie,

- wykonuje lapbook o Antarktydzie i jej mieszkańcach,

- wie, w jak sposób pingwiny są przystosowane do życia w lodowej krainie,

- rozwiązuje quiz,

- układa puzzle z rozsypaną,

- wykona opis pingwina,

- poznaje aplikację Plickers,

- rozwiązuje zadania wymagające obliczeń zegarowych, kalendarzowych i odczytywania temperatury.

II. **Środki dydaktyczne:** Puzzle w kształcie kry lodowej z literami, które tworzą hasło Antarktyda, zdjęcia różnych gatunków pingwinów i zwierząt zamieszkujących Antaktydę wraz z ciekawymi informacjami, pluszowy pingwin, globus, termometry demonstracyjne do wycięcia, termometr za oknem, tablica interaktywna, materiały potrzebne do zrobienia lapbooka, koperty, białe teczki lub duże arkusze grubego papieru, kotki lodu, chusteczki, karty do aplikacji Plickers.

III. **Przebieg zajęć:**

Przyjdź do mnie jako: nauczyciel zaprasza dzieci ,do wspólnej pracy na dywanie, nazwami mieszkańców polarnych krain,np. Przyjdź do mnie jako pingwin, niedźwiedź polarny itp. Dzieci udają podane zwierzęta. Na koniec zabawy podają jakim zwierzęciem były i próbują powiedzieć, z jakich krain pochodzą.

W polarnym kole: dzieci wspólnie układają puzzle z rozsypanej kry lodowej, informujemy, że ułożone hasło będzie naszym dzisiejszym tematem badawczym. Następnie wspólnie

rozmawiamy o tym, co wiemy o Antarktydzie, głos ma dziecko, które trzyma w dłoni pluszowego pingwina. Dzieci odnajdują na globusie Antarktydę.

Młody badacz i odkrywca: nauczyciel czyta opis zwierząt oraz zjawisk występujących na Antarktydzie, dzieci dopasowują obrazki do opisu. Gdy dzieci dowiadują się o temperaturze jaka panuje na naszej lodowej krainie oraz o zagrożeniu globalnym ociepleniem, dostają do ręki kostki lodu oraz chusteczkę. Wspólnie sprawdzamy, jak szybko topi się kostka w temperaturze pokojowej (przy okazji wyjaśniamy pojęcie). Wycinamy termometry demonstracyjne, odczytujemy jaka jest temperatura za oknem, sprawdzamy w Internecie godzinę oraz temperaturę w naszym mieście oraz na Antraktrydzie, wskazujemy je po kolei. Następnie wykonujemy zadania w ćwiczeniach dotyczące obliczeń zegarowych, kalendarzowych, odczytywania temperatury.

Sztuka pisania: na tablicy multimedialnej prezentujemy zdjęcie pingwina, na tablicy zapisujemy przykładowe wyrazy potrzebne do opisania pingwina. Wyjaśniamy dzieciom, jak powinien wyglądać opis, na co zwrócić uwagę. Dzielimy dzieci na grupy dajemy czas na opisanie prezentowanego pingwina, następnie każda grupa prezentuje swoją pracę.

Quiz: rozdajemy dzieciom karty do aplikacji Plickers. Dzieci odpowiadają na pytania związane z Antarktydą i jej mieszkańcami. Podczas zabawy zwracamy uwagę na najważniejsze informacje, sprawdzamy co zapamiętały dzieci, podsumowujemy treści poznane na zajęciach.

Lapbook: Rozdajemy dzieciom materiały do wykonania swojego lapbooka, w razie potrzeby tłumaczymy czym jest lapbook. Informujemy dzieci, że same wybierają informacje, które chcą umieścić w swojej pracy. Inspirujemy, pokazujemy i podpowiadamy, ale nie narzucamy formy wykonania. Rozpoczętą pracę dzieci kończą samodzielnie w domu.