

WYKORZYSTANIE TECHNOLOGII INFORMACYJNO- KOMUNIKACYJNEJ, W TYM TABLICY INTERAKTYWNEJ, W OBSZARZE PRZEDMIOTÓW HUMANISTYCZNYCH NA PRZYKŁADZIE ZAJĘĆ Z JĘZYKA POLSKIEGO

I. KORELACJE W OBSZARACH TREŚCIOWYCH I FORMALNYCH

II. DANE PORZĄDKOWE

III. KONSPEKT ZAJĘĆ

I - Korelacje w obszarach treściowych i formalnych:

- 1) **monitorowanie wykorzystania tablicy interaktywnej** w procesie dydaktycznym zgodnie z edukacyjną aksjologizacją technologii informacyjno- komunikacyjnej
- 2) **wewnętrzne doskonalenie nauczycieli:** przeprowadzenie lekcji otwartej o walorach szkoleniowych z wykorzystaniem nowych technologii (tablica interaktywna, kamera z obrazem)
- 3) **kształcenie kompetencji kluczowych** takich jak:
 - kompetencje w zakresie rozumienia i tworzenia informacji (tworzenie własnych pomocy dydaktycznych tj. filmików edukacyjnych)
 - kompetencje w zakresie wielojęzyczności (stosowanie się do anglojęzycznych poleceń na platformie Kahoot)
 - kompetencje matematyczne oraz kompetencje w zakresie nauk przyrodniczych, technologii i inżynierii (poznanie przez uczniów nowinek technologicznych, obsługa urządzeń z zakresu technologii informacyjno- komunikacyjnej)
 - kompetencje cyfrowe (korzystanie z tablicy interaktywnej, smartfonów i aplikacji Kahoot będącej edukacyjną platformą)
 - kompetencje osobiste, społeczne i w zakresie uczenia się (zastosowanie na lekcji samokształcenia w obrębie treści gramatycznych)
 - kompetencje obywatelskie (współpraca w grupach, tworzenie wspólnego projektu - film edukacyjny)
 - kompetencje w zakresie przedsiębiorczości (wdrożenie logistycznych rozwiązań w pracy nad produktem w postaci tworzonej grupowo pomocy dydaktycznej)

- kompetencje w zakresie świadomości i ekspresji kulturalnej (dobór środków językowych i pozajęzykowych na potrzeby ekspresji filmowej)

4) **wsparcie** w obrębie udzielanej **pomocy psychologiczno - pedagogicznej** w postaci zajęć, na których uczniowie ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi (orzeczenia i opinie poradni psychologiczno - pedagogicznej), zapoznają się z alternatywnymi sposobami efektywnego uczenia

5) **współpraca z rodzicami** jako odpowiedź na potrzebę w zakresie problemów dzieci z samodzielną nauką w domu

II - Dane porządkowe:

Rodzaj zajęć: lekcja języka polskiego w Branżowej Szkole I Stopnia

Sala lekcyjna: 315

Zespół klasowy: I cBz/ II cBz

Temat zajęć: Jak się uczyć, żeby się nauczyć na przykładzie zabaw z gramatyką.

prowadzący:

Nauczyciele uczestniczący w zajęciach w ramach lekcji otwartej:
(nauczyciele stażyści).

III - Konspekt lekcji:

Cele lekcji:

1) poznawcze: zapoznanie z różnymi rodzajami sposobami samodzielnego uczenia się z użyciem technologii informacyjno- komunikacyjnej, powtórzenie do sprawdzianu materiału z zakresu fleksji

2) kształcące: rozwijanie zdolności szukania różnorodnych rozwiązań dla danego problemu, aktywne posługiwanie się zdobytą wiedzą poprzez wykorzystanie jej w procesie twórczym, umiejętność obsługi nowych urządzeń elektronicznych oraz aplikacji

3) wychowawcze: integracja klasy, edukacja włączająca, kształcenie postawy odpowiedzialności za osiągnięcie celów kształcenia, promowanie aktywnej postawy względem zdobywania i utrwalania wiedzy

Metody: aktywne, Leitnera, położnicza, eksplikacyjna, teatralna, poszukiwawcza

Formy: konkurs grupowy, notatka, dyskusja, projekt filmowy, projekcja filmu

Pomoce dydaktyczne: tablica interaktywna; platforma edukacyjna Kahoot; quiz z treściami gramatycznymi, film dydaktyczny.

Przebieg lekcji:

CZEŚĆ WSTĘPNA

- 1) Przedstawienie zebranych nauczycieli oraz zespołu klasowego jako aktywnego twórcy lekcji pokazowej.
- 2) Zapoznanie z celem lekcji w formie anegdotycznej.
- 3) Zapisanie tematu przez ucznia na tablicy interaktywnej: „Jak się uczyć, żeby się nauczyć na przykładzie zabaw z gramatyką.” (użycie tablicy interaktywnej).

ROZWINIĘCIE

- 1) Podział zespołu na drużyny konkursowe z uwzględnieniem specjalnych potrzeb edukacyjnych.
- 2) Powtórzenie i utrwalenie wiadomości gramatycznych poprzez przystąpienie do konkursu drużynowego na platformie Kahoot z wykorzystaniem quizu (użycie tablicy interaktywnej)
- 3) Samodzielna praca uczniów polegająca na sporządzeniu notatki na temat różnorakiego wykorzystania aplikacji Kahoot do celów samokształceniowych (sposoby poznane na lekcji i własne propozycje).
- 4) Odczytanie wybranych notatek wzbogacone o dyskusję na temat walorów edukacyjnych platformy.
- 5) Prezentacja filmu z materiałem gramatycznym z poleceniem próby wyszukania błędnej treści (użycie tablicy interaktywnej).
- 6) Samodzielna praca uczniów polegająca na sporządzeniu notatki na temat wykorzystania serwisu Youtube do celów edukacyjnych.
- 7) Odczytanie notatek wzbogacone o dyskusję nad wnioskami i propozycjami.
- 8) Zmotywowanie zespołu klasowego do stworzenia własnej miniatury filmowej o walorach edukacyjnych na wybrany temat dotyczący materiału gramatycznego.
- 9) Podanie wskazówek, sposobów organizacji pracy oraz utworzenie siedmioosobowych grup uwzględniających możliwości dzieci oraz ich funkcjonowanie społeczne.

PODSUMOWANIE

- 1) Komentarz nauczycieli. Ocena aktywności.
- 2) Dyskusja podsumowująca, zawierająca prośbę o przedstawienie innych znanych uczniom sposobów na samodzielną naukę w domu z wykorzystaniem metod tradycyjnych lub wspierających się technologią informacyjno- komunikacyjną.