

METODY AKTYWIZUJĄCE W PRACY Z UCZNIEM Z WYKORZYSTANIEM MONITORA INTERAKTYWNEGO DLA KLAS 1-3

Dla naszych uczniów codziennością jest korzystanie z różnych narzędzi informatycznych (komórek, tabletów, komputerów). Traktują je, jako formę rozrywki, możliwość spędzania wolnego czasu i kontaktowania się z innymi. W szkole staramy się, aby uczniowie poznali zalety i wady korzystania z takich narzędzi. Aby mogli zobaczyć, że TIK wykorzystywany jest również do nauki, zdobywania wiedzy i rozwijania swoich zainteresowań. Dla wielu uczniów korzystanie na zajęciach z tablic interaktywnych, do których mamy dostęp nie tylko podczas lekcji, jest najciekawszą i najatrakcyjniejszą formą zdobywania wiedzy. Wykorzystując tablice interaktywne i monitory dotykowe podczas pracy można używać wiele programów, stron i serwisów online. Pozwalają one na stworzenie interaktywnych zajęć, gier i zabaw. W swojej pracy często wykorzystujemy platformy, które najlepiej sprawdziły się w pracy z uczniami w małej, jak i dużej grupie.

Wybrane najbardziej popularne pozycje to:

- <https://genial.ly/> - platforma do samodzielnego tworzenia pomocy, możliwość korzystania z już dostępnych,
- <https://wordwall.net/pl> - platforma do samodzielnego tworzenia pomocy, możliwość korzystania z już dostępnych,
- <https://www.matzoo.pl/> - platforma matematyczna dla poziomu 0-8, uczniowie na każdym etapie edukacyjnym mogą utrwalać matematykę poprzez zabawę,
- <https://www.pisupisu.pl/> - platforma polonistyczna dla poziomu 0-8, uczniowie na każdym etapie edukacyjnym mogą ćwiczyć czytanie i pisanie.
- <https://www.necio.pl> - to projekt edukacyjny skierowany do dzieci w wieku 4-6 lat, poświęcony bezpiecznemu korzystaniu z Internetu.

Lp	Rodzaj metody	Sposób wykorzystania tej metody z wykorzystaniem tablicy/monitora interaktywnego (krótki opis działań, aktywności uczniów)
1.	Gry i zabawy dydaktyczne – podnoszą atrakcyjność zajęć, uczniowie postrzegają je, jako ciekawe urozmaicenie lekcji. Pozwalają powtórzyć materiał, utrwalić oraz ułatwić jego zapamiętanie.	https://view.genial.ly/5ed549bd5d5bf80d8a79d581/game-matematyczna-bomba - dodawanie i odejmowanie w zakresie 100, https://view.genial.ly/5ea7e69363f88b0d73143d48/game-matematyka - dodawanie w zakresie 50, https://wordwall.net/pl/resource/1635570/matematyka/dodawanie-i-odejmowanie-w-zakresie-20 - dodawanie i odejmowanie w zakresie 20, https://wordwall.net/pl/resource/934478/matematyka/mno%25bcenie-i-dzielenie-przez-4 – mnożenie i dzielenie przez 4,

		<p>https://wordwall.net/pl/resource/2015939/matematyka/dodawanie-i-odejmowanie-do-100 - dodawanie i odejmowanie w zakresie 100, https://www.matzoo.pl/klasa1/dodawanie-i-odejmowanie-w-zakresie-10_3_7 - dodawanie i odejmowanie w zakresie 10, https://szaloneLiczby.pl/ - strona matematyczna dla klas 0-8, https://view.genial.ly/60c87e8c6647370da696fb5b/game-copy-bezpieczne-wakacje - quiz na temat bezpiecznych wakacji https://wordwall.net/pl/resource/2373120/muzyka/co-to-za-instrumenty - co to za instrumenty? https://wordwall.net/pl/resource/2282331/muzyka/instrumenty - rozpoznajemy instrumenty, https://learningapps.org/view6526633 - ortografia rz, https://learningapps.org/1012631 - czy znasz rodzaje rzeczowników. https://learningapps.org/406115 - puzzle z ó i u.</p> <p>Uczniowie poprzez zabawę utrwalają nowy materiał, ale również sprawdzają swoje możliwości w atrakcyjny dla nich sposób. Mogą oni sami wybierać kolejne dziecko do zakręcenia kołem, pamiętając o tym, aby żadne dziecko nie zostało pominięte. Podczas wykonywania zadań, nagradzamy brawami dobrze wykonane zadanie. Dziecko, które ma problem może liczyć na wsparcie nauczyciel i kolegów. Podczas wszystkich gier, ćwiczeń, szanujemy swoje prawo do popełnienia błędów, uczniowie wspierają się wzajemnie i mogą liczyć na swoją pomoc.</p>
2.	<p>Technika niedokończonych zdań – uczniowie uzupełniają niedokończone zdania przygotowane przez nauczyciela.</p>	<p>https://wordwall.net/pl/resource/16682946/poznajmy-si%C4%99 – poznajemy się https://wordwall.net/pl/resource/3753616/godzina-wychowawcza/integracyjne-ko%C5%82o-fortuny – koło integracyjne</p> <p>Zabawa na integrację grupy oraz lepsze poznanie uczniów między sobą. Uczniowie samodzielnie, poprzez pracę z wykorzystaniem monitora interaktywnego, kręcą kołem fortuny. Na kole są różnego rodzaju zdania, ale zadaniem ucznia jest dokończenie ich treści. Uczniowie sami wybierają kolejne dziecko do zakręcenia kołem. Zabawa trwa do momentu, jak wszyscy uczniowie oraz nauczyciel zakręci kołem. Zabawę można powtarzać w zależności od zainteresowania grupy. Technika niedokończonych zdań może być wykorzystana w klasach I-III. Oczywiście młodszym uczniom pomagamy, w czytaniu zdań.</p>
3.	<p>Burza mózgów - inaczej zwana jest giełdą pomysłów a polega na zespołowym rozwiązywaniu problemu.</p>	<p>https://jamboard.google.com - nauczyciel formułuje temat do dyskusji wynikający z przeprowadzonej lekcji. Uczniowie samodzielnie lub z pomocą nauczyciela zapisują przykłady swoich rozwiązań. Następnie wspólnie wybierają najbardziej trafne odpowiedzi, podsumowują i wyciągają wnioski. Uczą się szanować zdanie swoich kolegów i koleżanek.</p>

Projekt współfinansowany z Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego w ramach Osi Priorytetowej II „Wzrost e-potencjału Mazowsza”, Działania 2.1 „E-usługi”, Poddziałania 2.1.2 „E-usługi dla Mazowsza w ramach ZIT Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Mazowieckiego 2014-2020.

4.	Burza pytań – nauczyciel podaje problem do rozwiązania. Dzieci zadają jak najwięcej pytań do tego problemu, nauczyciel zapisuje je na tablicy. Nauczyciel kieruje logicznym ułożeniem pytań i późniejszych odpowiedzi w pewną całość. To logiczne połączenie pytań i odpowiedzi może stać się zabawną hipotezą i wyjaśnieniem problemu.	https://jamboard.google.com - nauczyciel formułuje problem do rozwiązania na podstawie przeprowadzonej lekcji. Uczniowie samodzielnie lub z pomocą nauczyciela zapisują przykłady swoich pytań, aby ostatecznie dojść do rozwiązania problemu. Młodsze klasy można połączyć w grupy, aby mogły wspólnie omawiać dany pomysł i wspólnie zaproponować rozwiązanie. Będzie to świetna okazja do nauki pracy grupowej, akceptowania sposobu myślenia innych.
5.	Drama - polega na wczuwaniu się w rolę, na improwizacji, która angażuje ruch, gest, mowę, myśli i uczucia.	Wspólna rytmizacja tekstów piosenek, wykorzystanie ruchu przy muzyce z wykorzystaniem serwisu internetowego YOUTUBE. https://youtu.be/6UYnHJqo7_4 - Clap Clap Sound, https://youtu.be/D1o_Xnx6_e8 - angażowanie różnych części ciała, https://youtu.be/VldOnhk-jwo - angażowanie różnych części ciała, https://youtu.be/VMVmVIBEARs - Clap clap song https://www.youtube.com/watch?v=SGWd0rPUeMA – kształtowanie słuchu muzycznego, wczuwanie się w muzykę. https://youtu.be/SGWd0rPUeMA - Leśny spacer cz.1 MuzyKat Muzykalnie dla dzieci https://youtu.be/eigQIA6K-Rg - Za mym domkiem umuzykalniające słuchajki MuzyKat Muzykalnie dla dzieci Mamy tu możliwość angażowania jednocześnie całej klasy. Klasa wczuwa się w muzykę, może ją interpretować samodzielnie lub skorzystać z gotowych pomocy.
6.	Metoda kierowania własną aktywnością dziecka - inspirowanie działalności twórczej ucznia, zachętą, budzeniem zainteresowania (zabawy tematyczne, konstrukcyjne, dydaktyczne,	https://artsandculture.google.com/experiment/blob-opera/AAHWrq360NcGbw?cp=e30 . - zabawy głosem - komponowanie śpiewu operowego. https://musiclab.chromeexperiments.com/Experiments - Chrome Music Lab to witryna, dzięki której nauka muzyki jest łatwiejsza, zabawniejsza, jest praktycznym eksperymentem.

	badawcze).	Mamy tu możliwość angażowania jednocześnie całej klasy. Klasa wczuwa się w muzykę, może ją interpretować samodzielnie lub skorzystać z gotowych pomocy. Klasa wspólnie może bawić się muzyką.
7.	Metody ewaluacyjne - wykorzystywane są do oceny pracy własnej, grupy lub zajęć. Uczeń dokonuje oceny za pomocą umówionego znaku.	https://view.genial.ly/635544082e448300124fec57/presentation-kosz-i-walizka - kosz i walizka – uczniowie na tablicy widzą dwa rysunki, kosz i walizkę. Ich zadaniem jest zapisanie na walizce tego, co im się na zajęciach podobało, co chciałyby ze sobą zabrać. Na koszu natomiast zapisują to, co im się nie przyda.
8.	Rybi szkielet - metoda ta znana jest, jako schemat przyczyn i skutków.	https://view.genial.ly/635bff2140e689001259e04b/presentation-rybi-szkielet - rybi szkielet, gotowa propozycja. https://jamboard.google.com – wykorzystanie tablicy interaktywnej, możliwość samodzielnego tworzenia. Uczniowie wymieniają główne czynniki, które miały wpływ na powstanie danego problemu. Wpisują czynniki na tzw. dużych ościach. Nauczyciel może podzielić uczniów na tyle grup, ile jest dużych ości. Każda grupa otrzymuje jeden czynnik główny (dużą ość) i stara się odnaleźć przyczyny, które na niego wpłynęły. Przedstawiciele grup wpisują czynniki szczegółowe (małe ości) na schemat prezentacji. Z czynników szczegółowych (małych ości) uczniowie wybierają najważniejsze.
9.	Metoda aktywizująca - sposób działania umożliwiającego aktywne uczenie się, czyli uczenie się poprzez działania i przeżywanie.	https://view.genial.ly/5eb846b8639bfa0d0fdc53e1/interactive-content-kodowanie - gotowa propozycja kodowania, https://view.genial.ly/5ed67c9cfa75bb0d9d178171/interactive-content-kodowanie - gotowa propozycja kodowania, https://view.genial.ly/5fd112deefa1ae0d3a4dba10/interactive-content-kodowanie - gotowa propozycja kodowania. Przykłady gotowych plansz do kodowania, aplikacja pozwala na samodzielne stworzenie plansz o dowolnej tematyce. Uczniowie mogą sami wybierać, kto wykona kolejne zadanie. https://scratch.mit.edu/ - edukacyjny język obiektowy do nauczania dzieci i młodzieży (od 3 lat wzwyż) podstaw programowania. Scratch umożliwia łatwe tworzenie interaktywnych historyjek, animacji, gier, muzyki. Można wspólnie z uczniami zaplanować i stworzyć własną animację. Kodowanie wprowadza uczniów w świat logicznego myślenia, dedukcji i obserwacji. Jest świetną zabawą, w której grupa wspólnie może opracować opowiadania i gry. Świetna okazja do nauki aktywnego słuchania oraz radzenia sobie z konstruktywną krytyką, a przede wszystkim szanownie odmiennego od własnego zdania innych osób.
10.	Analiza SWOT – metoda polega na zespołowej	https://bouncyballs.org/ - aplikacja do wizualizacji poziomu hałasu w klasie.

Projekt współfinansowany z Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego w ramach Osi Priorytetowej II „Wzrost e-potencjału Mazowsza”, Działania 2.1 „E-usługi”, Poddziałania 2.1.2 „E-usługi dla Mazowsza w ramach ZIT Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Mazowieckiego 2014-2020.

	<p>analizie i ocenie określonego problemu lub wydarzenia – rzeczywistego, zaistniałego w sytuacji szkolnej lub przykładowego. Pomaga w podejmowaniu określonych decyzji.</p>	<p>https://jamboard.google.com – wykorzystanie tablicy interaktywnej, możliwość samodzielnego tworzenia – opracowanie arkusza.</p> <p>Wymaga podejścia do problemu w sposób krytyczny i twórczy, czyli przedstawienia przez uczniów swoich poglądów. Uczeń kształci umiejętność rozróżniania pozytywnych i negatywnych zachowań, dostrzegania zagrożeń oraz poszukuje sposobów rozwiązania problemu. Przykładowa aplikacja może pomóc nad opanowaniem hałasu w klasie. Opracowujemy arkusz, w którym głównym problemem jest hałas podczas zajęć – opracowujemy mocne strony i wynikające z nich szanse (np. więcej czasu wolnego podczas zajęć, czy aktywność zaproponowaną przez uczniów) oraz trudności i związane z nimi zagrożenia (np. strata czasu wolnego). Po zastosowaniu aplikacji podczas lekcji możemy przeanalizować czy problem hałasu pozostał na tym samym poziomie, co przed zastosowaniem aplikacji, czy samokontrola uczniów jest nawykiem.</p>
<p>11.</p>	<p>Metoda plakatu – jest to wizualne opracowanie problemu z wykorzystaniem: rysunków, haseł, symboli czy schematów.</p>	<p>https://jamboard.google.com – wykorzystanie tablicy interaktywnej, aplikacji Paint – dostępna w systemie Windows</p> <p>Nauczyciel podaje temat i uczniowie np. w grupach, a potem wspólnie opracowują przedstawiony problem. Dzięki temu uczą się słuchać i brać pod uwagę poglądy innych uczniów, wymieniać się swoimi myślami, segregować informacje oraz samodzielnie podejmować decyzje. Następnie wykorzystując wybraną aplikację opracowują ostateczną wizualizację plakatu.</p>
<p>12.</p>	<p>Mapa myśli – metoda pomaga wizualnie opracować pojęcie lub temat przy pomocy rysunków, symboli lub haseł.</p>	<p>https://www.canva.com/pl_pl/wykresy/mapy-mysli/ - program graficzny, gotowe szablony mapy myśli, https://jamboard.google.com – wykorzystanie tablicy interaktywnej, https://app.mindmup.com/map/new/1667052230619 - program graficzny, gotowe szablony mapy myśli, aplikacji Paint – dostępna w systemie Windows</p> <p>Nauczyciel podaje pojęcie lub problem – uczniowie np. najpierw w grupie mogą zastanowić się nad potencjalnymi rozwiązaniami, a następnie na forum starają się uporządkować swoją wiedzę i wpisać najważniejsze wiadomości na mapie myśli.</p>

13.	<p>Metoda odwróconej klasy (odwróconej lekcji) – metoda bardzo popularna przez naukę zdalną poprzez tworzenie multimedialnych lekcji lub prezentacji, z którymi uczniowie sami się zapoznają.</p>	<p>Lekcje multimedialne: https://www.youtube.com/watch?v=IUHQKQRyxGI - Nauka czytania. Metoda Sylabowa. Sylaba "ma, Ma". Lekcja 1 https://www.youtube.com/watch?v=6kEwZsKMTIE&list=PLmKRWHliJ3DxvXLrwGWZq51Ir65EwvWKd&index=12 - Milionerzy kl.2. Mnożenie. Dzielenie. Obliczenia Zegarowe. Rozwiązywanie Zadań. Quiz Online https://www.youtube.com/watch?v=ojhKuKKLy4 - Dodawanie i odejmowanie pełnych dziesiątek od liczb dwucyfrowych - Edukacja matematyczna kl. II https://www.youtube.com/watch?v=YO2yVIW65uk - Milion - Liczba Siedmiocyfrowa. Matematyka klasa III.</p> <p>Prezentacje multimedialne: https://view.genial.ly/5ea19f9c42b8b70da813af76/presentation-pominiki-przyrody - prezentacja multimedialna pt. „Pomnik przyrody”, https://view.genial.ly/635d3d378c673d001200d227/presentation-copy-gorace-slonce-afryki2 - prezentacja multimedialna pt. „Gorące słońce Afryki”, https://view.genial.ly/635d3ee6cc462300129a7b8a/presentation-copy-barborka - prezentacja multimedialna pt. „Barbórka”</p> <p>Przykłady, które można wykorzystać podczas lekcji, ale również uczniowie mogą korzystać z nich poza lekcją i odtwarzać w mare swoich potrzeb.</p>
-----	--	---

Praca zbiorowa. Materiał dydaktyczny wytworzony i udostępniony przez Kadrę Pedagogiczną Szkół biorących udział w projekcie "Rozwój cyfrowych form nauczania szansą na przeciwdziałanie skutkom pandemii COVID-19 w Gminie Wołomin", tj.:

- Szkoła Podstawowa w Czarnej; ul. Witosa 52
- Szkoła Podstawowa nr 1 przy Zespole Szkół nr 3; ul. Kazimierza Wielkiego 1;
- Szkoła Podstawowa nr 2 w Wołominie; Aleja Armii Krajowej 81;
- Szkoła Podstawowa nr 4 w Wołominie; ul. 1 Maja 19;
- Sportowa Szkoła Podstawowa nr 5 w Wołominie; ul. Lipińska 16;
- Szkoła Podstawowa nr 7 w Wołominie; ul. Poprzeczna 6.

Nadzór i koordynacja: Gmina Wołomin wraz z Zespołem Ekonomiczno-Administracyjnym Szkół i Przedszkoli, ul. Ogrodowa 4, 05-200 Wołomin.