

METODY AKTYWIZUJĄCE W PRACY Z UCZNIEM Z WYKORZYSTANIEM MONITORA INTERAKTYWNEGO DLA KLAS 4-8

Wielu uczniów używa elektroniki i multimediiów w codziennym życiu. Jest to dla nich atrakcyjna forma spędzania wolnego czasu oraz nauki. Zadaniem szkoły XXI wieku jest pójście z duchem czasu i zaproponowanie uczniom metod, które będą zachęcały do pracy. Wiele z umiejętności TIK będą wykorzystywane przez uczniów w przyszłości, w trakcie ich ścieżki zawodowej, dlatego bardzo istotne jest, żeby posługiwali się technologią biegle i z wprawą. Niezwykle ważnym elementem nauki jest wskazanie młodym ludziom, że elektronika nie służy wyłącznie do rozrywki, ale i do efektywnej nauki. Internet jest prawdziwą kopalnią wiedzy, którą należy mądrze selekcjonować.

LP	Rodzaj metody	Sposób wykorzystania tej metody z wykorzystaniem tablicy/monitora interaktywnego (krótki opis działań, aktywności uczniów)
1	GRY I ZABAWY DYDAKTYCZNE- jest to doskonały sposób na utrwalenie zdobytej wiedzy w formie zabawy oraz uatrakcyjnienie zajęć.	<ul style="list-style-type: none"> • Aplikacje: Kahoot, Eduelo, Eduzabawy oraz Multibook. Uczniowie rozwiązują zagadki, zadania i odpowiadają na pytania – przeciągając na tablicy jedną z wybranych odpowiedzi. Nauczyciele tworzą na tablicy testy z aplikacją Kahoot, a następnie klasa odpowiada na pytania. • Interaktywne ćwiczenia np. z Learning Apps, tworzenie artefaktów - ćwiczenie z ikonografią. • Wykorzystujemy tablicę i zainstalowanego Multibooka. Po uruchomieniu Multibooka, uczniowie parami, podchodzą do tablicy i rozwiązują zadania związane z tematem lekcji np.: dopasowują słowa do obrazków i gotowych schematów. • Aplikacja LearnigApps – uczniowie uzupełniają zdania, poprzez przeciągnięcie gotowych wyrazów. Tworzą również mapy myśli i schematy. Podpisują też obrazki i zdjęcia.

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.

		<ul style="list-style-type: none"> • https://learningapps.org/5369237 - zadanie można wykonać na zasadzie konkursu sprawności liczenia, utrwalając kolejność wykonywania działań. Uczeń podchodzący do tablicy wyjaśnia, w jakiej kolejności wykonał działania. Jeśli odpowiedź była błędna – wyjaśniamy gdzie uczeń popełnił błąd. • https://www.matzoo.pl/lamiglowki/zapalki-poziom-2-trzeba-pomyslec_40_255 - dzielimy uczniów na grupy 2 lub 3 osobowe wyświetlamy na tablicy zagadkę. Uczeń z grupy, która jako pierwsza wymyśli rozwiązanie podchodzi do tablicy i weryfikuje (dokonując odpowiedniego przesunięcia zapalki) - jeśli jest poprawne rozwiązanie grupa zdobywa punkt. W celu podniesienia większego zaangażowania i przemyślenia decyzji można wprowadzić punkty ujemne tzn. za podanie błędnej odpowiedzi. W takim przypadku pozostałe grupy nadal mogą podejmować próby rozwiązania. • Wirtualne wycieczki, zwiedzanie zabytków, architektura różnych epok, np. Sejm, Zamek Królewski, muzea. • Aplikacja Geogebra- sposób na interaktywną naukę figur geometrycznych. • Google Street View pozwala na wirtualny spacer po ulicach wielu światowych stolic i przeciwiczenie angielskiego słownictwa dotyczącego kierunków, pytania o drogę i słownictwa dotyczącego zabudowy i poruszania się po mieście.
2	<p>BURZA MÓZGÓW – to tzw. fabryka pomysłów, giełda pomysłów, rozgrzewka umysłowa. Stosuje się ją po to, aby dziecko nie uległo sugestii innych, wszyscy pracują twórczo i w szybki sposób gromadzi się wiele informacji,</p>	<ul style="list-style-type: none"> • W przypadku tej metody można wykorzystać funkcje zainstalowane w tablicy, które umożliwiają wykonanie różnych schematów do uzupełnienia. Uczniowie podchodzą do tablicy i dopisują swoje skojarzenia, związane z tematem lekcji. Mogą też samodzielnie narysować schemat za pomocą gotowych wzorów.

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>pomysłów. Metoda ta pozwala nauczycielowi ocenić, jaką wiedzą uczniowie dysponują, co należy poszerzyć, co utrwalić, a co jest jeszcze zupełnie nieznanne.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tablica interaktywna umożliwia nauczycielowi uruchomienie dowolnego programu edukacyjnego, encyklopedii, tablic matematycznych lub wybranej strony internetowej i nanoszenie na nich notatek, propozycji działań i obliczeń, wyników działań, porządkują ją i/lub podsumowują. • Dzieci przebywając w domu podczas nauki zdalnej wspólnie tworzą bazę przepisów na zdrowe przekąski, które mogą przygotować samodzielnie.
3	<p>RYBI SZKIELET- schematyczny zapis przyczyn i skutków.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Przedstawiając wybrane zagadnienie wykorzystuje się możliwość pisania na tablicy interaktywnej, wykonywania rysunków geometrycznych do danego zagadnienia. • Przedstawiając wybrane zagadnienie gramatyczne wykorzystuje się możliwość pisania na tablicy interaktywnej, a także fotografie i/lub ilustracje danego zagadnienia.
4	<p>MAPA MENTALNA – zwana też pojęciową lub umysłową. Mapa pojęciowa to metoda wizualnego przedstawienia problemu, zjawiska z wykorzystaniem rysunków, schematów, symboli, zdjęć, haseł, zwrotów. Celem tej metody jest usystematyzowanie świeżo zdobytej wiedzy, wiadomości, pojęć.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tradycyjnie do tworzenia map myśli wykorzystuje się zwykłą tablicę/kartkę, na której uczniowie umieszczają tematycznie różne napisy, rysunki, symbole, itp. Przy pomocy tablicy interaktywnej (np. SMART Board) można utworzyć dynamiczne mapy myśli oraz schematy przedstawiające sposób rozumowania, pomysły i zadania wymagające przedyskutowania. Pomagają one uczniom wizualizować i analizować skomplikowane zagadnienia. Istnieje wiele programów, które to umożliwiają, np. XMind, Star Tree Studio. Ta metoda świetnie sprawdza się, jako forma notatki z danego tematu oraz pomaga się uczyć poprzez skojarzenia.
5	<p>TESTY INTERAKTYWNE- sprawdzenie umiejętności i wiadomości w atrakcyjnie wizualnie sposób.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sprawdzanie stopnia opanowania materiału za pomocą interaktywnych zadań testowych, np. portal Szalone liczby, testy matematyczne na portalu mathedu.pl.

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.

		<ul style="list-style-type: none"> • Testy interaktywne pozwalają na generowanie rezultatów i wyników przeprowadzonych sprawdzianów pokazując najczęstsze błędy
6	DRAMA- zaangażowanie kinestetyczne oraz uczuciowe uczniów w proces dydaktyczny.	<ul style="list-style-type: none"> • Uczniowie przedstawiają scenki-dialogi z życia codziennego (np. w formie komiksu) wykorzystując metody TIK.
7	PROJEKTY W FORMIE PREZENTACJI MULTIMEDIALNEJ (np. PowerPoint/ Glogster/ Prezi) - dzięki tej metodzie uczniowie angażują się w pracę, współpracują, dyskutują, uczą się organizacji zadań oraz wyszukiwania i selekcji informacji.	<ul style="list-style-type: none"> • W przypadku tej metody, doskonałym narzędziem do wykorzystania z pomocą tablicy multimedialnej będą prezentacje wykonane w programie Prezi i PowerPoint, które usystematyzują wiedzę z zakresu znajomości lektur, gramatyki i ortografii w klasach 4-8. W czasie lekcji nauczyciel przedstawia gotową prezentację. Uczniowie mogą też tworzyć samodzielnie slajdy, podchodząc do tablicy w parach. • Prezentacja z elementami peryfrazji scenek ilustrowanych wydarzeniami na podst. wybranego utworu scenicznego np. „Dziadów cz. II” lub „Zemsty”. • Publiczne wystąpienie np. dla klas młodszych. • Wyświetlenie na ekranie rysunku/zdjęcia/obrazu oraz wykorzystywanie map historycznych.
8	PIOSENKI – wykorzystanie utworów muzycznych podnosi atrakcyjność lekcji oraz angażuje różne ośrodki percepcji.	<ul style="list-style-type: none"> • Połączenie tekstu z linią melodyczną wyświetloną na tablicy interaktywnej pozwala na szybsze zapamiętanie treści. • Wyświetlanie tekstów piosenek na stronie www.youtube.com pozwala na naukę angielskiego słownictwa w przyjemny i efektywny sposób.
9	DYSKUSJA KLASOWA- pozwala przećwiczyć umiejętność klarownego i kulturalnego artykułowania	<ul style="list-style-type: none"> • Głos w dyskusji- prezentacja własnego zdania, umiejętność argumentowania własnego stanowiska. Debata klasowa np. na temat roli przyjaźni w oparciu o

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.

	własnych przekonań w formule online poprzez aplikację Teams.	<p>poznanych bohaterów literackich i własnych doświadczeń. Wypracowanie wniosków, jaka rolę odgrywa przyjaźń w życiu człowieka.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spośród uczniów wybierani są "eksperci" w danej dyscyplinie sportowej. Prowadzą oni dyskusję na jej temat. Pozostali uczniowie przyjmują rolę uczących się słuchaczy.
10	PRACA ZESPOŁOWA - platformy komunikacyjne typu Teams czy Google Classroom pozwalają na przeprowadzenie prac grupowym również w trybie online.	<ul style="list-style-type: none"> • Opracowanie portretu bohatera lektury we współczesnej wersji/ wyobraźni ucznia XXI wieku. Pobudzenie kreatywności ucznia, jak wyobraża sobie np. Jacka Soplęcę w XXI wieku, a jaka rolę odegrałby Plac Broni w dzisiejszym świecie. • Najciekawsze miejsca w Polsce- opracowanie graficzne projektu wycieczki bazując na wizualnych spacerach.
11	CHMURA SŁÓW - metody graficznego zapisu.	<ul style="list-style-type: none"> • Do wykorzystania na lekcji języka angielskiego w celu graficznego zapamiętania słów. Uczeń może za pomocą monitora interaktywnego sam stworzyć taki materiał. Internetowy generator chmury wyrazowej dostępny na stronie: WordCloud Festisite
13	REBUS - metoda ekspresji i impresji.	<ul style="list-style-type: none"> • Tworzenie rebusu wyrazowego, można wykorzystać na lekcji języka angielskiego. Uczeń może za pomocą monitora interaktywnego sam stworzyć taki materiał. RebusGenerator Festisite
14	FILM DYDAKTYCZNY - urozmaicenie zajęć poprzez wyświetlenie filmu pobudza wyobraźnię i zachęca do eksplorowania tematu.	<ul style="list-style-type: none"> • Uczeń ogląda film dydaktyczny w języku obcym, po czym wykonuje zadania online sprawdzające znajomość danego materiału, gdzie uzyskuje natychmiastowy wynik, później może sięgnąć do dodatkowych materiałów oraz wziąć udział w dyskusji na czacie. Lekcje, którymi warto się dzielić TED-Ed

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.

		<ul style="list-style-type: none"> • Przybliżenie poprzez materiał filmowy np. postaci historycznych, ważnych miejsc, okoliczności wydarzeń i stworzenie opisu.
15	DRZEWKO DECYZYJNE - czytelna forma graficzna zapisu ułatwia zapamiętywanie i zrozumienie materiału.	<ul style="list-style-type: none"> • Uczniowie podchodzą do tablicy interaktywnej i zapisują swoje pomysły.

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.