



Opracowanie: **ANNA BARCZAK**
Konsultacja merytoryczna: **BEATA PASIKOWSKA**

PRZEWODNIK METODYCZNY

do klasy 1

opracowany w ramach programu
ZACZAROWANY OŁÓWEK
Innowacyjny Program Nauczania Wczesnoszkolnego



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



Spis treści

Spis treści

Rozdział I - Struktura programu Zaczarowany Ołówek i szczegółowych treści nauczania w klasie pierwszej.....	3
Rozdział II - Komentarz metodyczny do szablonów psychologicznych	26
Rozdział III - Komentarz metodyczny do szablonów ocen kształtujących	49
Rozdział IV - Komentarz metodyczny do narzędzi testujących	65
Rozdział V - Komentarz metodyczny do obudowy dydaktycznej programu	69
Rozdział VI - Wskazówki techniczne do pracy z platformą moodle oraz z tablicą interaktywną	91

A decorative header with a light blue background, white clouds, and a yellow bee flying along a dashed yellow line.

Rozdział I

Struktura programu Zaczarowany Ołówek i szczegółowych treści nauczania w klasie pierwszej.

Program Zaczarowany Ołówek skierowany jest do nauczycieli edukacji wczesnoszkolnej, którzy stoją przed dużym wyzwaniem związanym z systemową zmianą w edukacji. Obniżenie wieku szkolnego oraz wprowadzenie jednolitego podręcznika dla pierwszego etapu edukacyjnego sprawia, że nauczyciele dokonują autorefleksji nad swoim dotychczasowym warsztatem pracy. Nauczyciele zadają sobie pytanie, czy stosowane przez nich do tej pory metody są efektywne i jak sprawić, aby dzieci „uczyły się nie dla szkoły, lecz dla życia”? Autorzy programu próbują określić, jaka może być szkoła przyszłości i jakie kompetencje poznawcze i społeczne są kluczowe do przygotowania dzieci do udanego startu edukacyjnego i odniesienia sukcesu w życiu. Szansę na realizację tych założeń stanowi ocenianie kształtujące, które autorzy uznali za myśl naczelną całego programu. Zastosowanie strategii i założeń OK. sprawia, że uczniowie nie są dzieleni już na starcie na lepszych i gorszych, daje wszystkim uczniom równe szanse, poczucie bezpieczeństwa, buduje w nich pewność siebie i wiarę w sukces. Uczniowie patrzą na szkołę jako na miejsce, w którym mogą popełniać błędy oraz je poprawiać, postrzegają problemy związane z nauką w kategorii wyzwań, a nie porażek. Nauczyciele zaś nie są nadmiernie skoncentrowani na tzw. „przerobieniu programu lub podręcznika”, ale patrzą dalej - chcą zobaczyć szczęśliwe, spełnione dziecko, świadome swoich mocnych stron, które wychowało się w duchu współpracy, a nie rywalizacji. Takie myślenie to inwestycja w rozwój społeczny przyszłych pokoleń. Młody człowiek, który opuszcza szkołę w poczuciu wiary w siebie i własnej wartości łatwiej pokona życiowe problemy, będzie odważny w podejmowaniu decyzji, otwarty na innowacje i pracę zespołową.

Program Zaczarowany Ołówek składa się z czterech rozdziałów:

Rozdział I szczegółowo omawia założenia programu, na który składa się 6 filarów (modułów): system diagnozy stylów uczenia się, inteligencji emocjonalnej, kompetencji społecznych oraz uzdolnień (Moduł I). ocenianie kształtujące (Moduł II), komunikacja i jej znaczenie w procesie edukacyjnym (Moduł III), system testowania (Moduł IV), innowacyjność programu (Moduł V) oraz projekt edukacyjny (Moduł VI).

Rozdział II omawia cele ogólne i szczegółowe w nawiązaniu do Podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkół podstawowych ze szczególnym uwzględnieniem celów kluczowych programu, jakimi są: budowanie wewnętrznej motywacji do uczenia się, rozbudzenie ciekawości poznawczej, zainteresowanie otaczającym światem, kształtowanie umiejętności wyrażania uczuć i krytyki, otwartości na odmienne opinie, rozwijanie umiejętności komunikowania się w języku ojczystym i obcym oraz rozwijanie kompetencji matematycznych i informatycznych .

Rozdział III przedstawia praktyczne metody i techniki pracy związane z ocenianiem kształtującym, pracą w grupie, budowaniem atmosfery sprzyjającej uczeniu się takich jak: tutoring rówieśniczy, sygnalizacja świetlna, zasada niepodnoszenia rąk, zdania podsumowujące, „zapytaj kolegę”, „krok po kroku”, „wybierz sobie pracę domową” i inne.

Rozdział IV przybliży techniki ewaluacji pracy ucznia i nauczyciela, omawia praktyczne rozwiązania związane z prowadzeniem dokumentacji procesu nauczania (dziennik, sposób informowania uczniów i rodziców o postępach w nauce) w oparciu o ocenianie kształtujące.

Wszystkie rozdziały zawierają wiele praktycznych wskazówek do wykorzystania w codziennej pracy z uczniem. Poniżej zacytowano wybrane krótkie fragmenty, które pokazują, że pragmatycznego nastawienie było dla autorów bardzo ważne. Tak na przykład w programie czytamy:

Rozdział I/ Moduł I- fragment dotyczący sposobów rozpoznawania lateralizacji

W znacznej większości uczniowie rozpoczynający edukację wczesnoszkolną mają już określoną lateralizację. Można to zaobserwować w codziennych czynnościach ucznia tj:

preferowanie ręki podczas rysowania, malowania, cięcia nożyczkami, podawania itd.; preferencja nogi podczas zabaw ruchowych, kopanie piłki, skakanie na „silniejszej” nodze; do określenia dominacji oka możemy wykorzystać kalejdoskop, czy ciemną butelkę z wąską szyjką – uczeń spojrzy tym okiem, które jest dominujące; do określenia dominującego ucha możemy wykorzystać muszlę i poprosić ucznia, aby posłuchał czy słyszy „szum fal.” Te wskazówki ujawnią dominującą półkulę, która decyduje o sposobie przetwarzania informacji.

Rozdział I/Moduł II- przykłady określania celów w języku ucznia do edukacji matematycznej oraz język obcy nowożytny/ język angielski

Edukacja matematyczna:

- *Nauczę się wskazywać kto jest ode mnie wyższy, niższy, tego samego wzrostu.*
- *Będę układał z patyczków poznane figury geometryczne*
- *Będę mierzyć płyny za pomocą szklanki, butelki, kubka. Stosuję pojęcia: litr, dwa litry.*
- *Nauczę się przeliczać pieniądze i robić zakupy w sklepiku szkolnym.*
- *Nauczę się odczytywać i zapisywać słowami podane liczby.*
- *Nauczę się układać zadania tekstowe do podanej ilustracji.*

Edukacja język obcy nowożytny (język angielski)

- *Nauczę się jak pisać nazwy przyborów szkolnych po śladzie.*
- *Nauczę się jak zapytać o cenę w sklepie.*
- *Poznam nazwy zabawek i rzeczy, którymi się bawię.*
- *Poznam nazwy dni tygodnia i będę je umiał wymieniać na wyrywki*
- *Nauczę się pytać o plan zajęć pozaszkolnych.*
- *Poznam pytanie: jaka jest pogoda i będę umiał opisać pogodę.*

Rozdział I/ Moduł III- fragment nt. bariery w komunikacji między nauczycielami i rodzicami

Zakłócenia procesu porozumiewania się mogą pojawić się na wszystkich etapach procesu komunikacji. Zalicza się do nich: postawy, uprzedzenia, wyobrażenia nadawcy i odbiorcy, brak spójności między treścią i formą przekazu, hałas z otoczenia, zaburzenia artykulacyjne mowy, emocje i uczucia. Chcąc pokonać bariery komunikacyjne, należy zadbać o wiele

elementów, a wśród nich kluczowe wydaje się poznanie prawdziwych intencji rozmówcy. Zarówno nauczyciele, jak i rodzice powinni więc pamiętać, by formułować jednoznaczne komunikaty, aktywnie słuchać, zadawać otwarte pytania, np. Jaki jest cel naszego spotkania?, W czym mogę Panu/Pani pomóc? Czego Pan/Pani oczekuje?, Jak to Pan/Pani rozumie?

Co ma Pan/ Pani na myśli? Dlaczego jest to dla Pana/Pani ważne? Co w tym nie jest dla pana/Pani zrozumiałe? Jakie są ograniczenia? Co możemy zrobić, aby te ograniczenia zmniejszyć? Jaka jest w tym rola szkoły/ nauczyciela? Jaka jest rola rodziców/domu rodzinnego? Co może Pani/Pan w tej sprawie? Jakie są nasze ustalenia związane z dzisiejszą rozmową? Po czym poznamy, że ustalenia zostały zrealizowane?

Rozdział I/ Moduł IV- wskazanie różnorodnych narzędzi do testowania i monitorowania osiągania założonych celów

- *obserwacja, szablon, karta diagnostyczna (Karta Rozwoju Ucznia)*
- *karta pracy, test zadań otwartych, zamkniętych, niedokończonych zdań, stawiania pytań, udzielania odpowiedzi itp.;*
- *zadania służące samoocenie i ocenie koleżeńskiej – gry i zabawy, zadania tworzone przez samych uczniów w oparciu o podane nacobezu;*
- *scenki sytuacyjne, eksperymenty, doświadczenia;*
- *quizy edukacyjne, gry dydaktyczne*
- *ćwiczenia interaktywne, prezentacje multimedialne;*
- *zadania prowadzone metodą projektu, konkursy itp.*

Rozdział I/ Moduł V- fragment nt. nauczania matematyki w sposób przyjazny dziecku

Program zakłada częste odwoływanie się do dotychczasowej wiedzy uczniów, wykorzystanie znanej im przestrzeni materialnej, sytuacji z codziennego życia jako bazy do konstruowania i rozumienia pojęć matematycznych np. dzieci uczą się dodawania lub odejmowania w zakresie 10 manipulując szyszkami, kasztanami, kamyczkami, znaczkami, kartami, którymi

się na co dzień wymieniają; uczą się dzielenia na grupy w znanych im sytuacjach szkolnych: spacer, wycieczka autokarem, zabawy na szkolnym boisku.

Rozdział I/ Moduł VI- przedstawia propozycje tematów projektów edukacyjnych takich jak: Szkoła nocą, Tangramowe opowieści, Podróż do krainy marzeń, Warsztat specjalistów od reklamy, Przytulna biblioteka, Pokaz mody, Pokaz talentów, Dzień nieograniczonych możliwości, Zdrowe odżywianie zaczarowanego ołówka, Zabawy i zabawki naszych dziadków i rodziców, Zaczarowany ołówek poznaje świat .

Rozdział III – fragment nt. zastosowanie metody sygnalizacji świetlnej oraz bajek matematycznych

Na szczególną uwagę zasługuje nie wspomniana dotąd metoda „sygnalizacji świetlnej”. Polega ona na ocenie wykonanego zadania. W zależności od stopnia poprawności uczniowie oceniają pracę własną lub pracę kolegi/koleżanki za pomocą odpowiednich świateł (kolorowe kartki w metodniku). Jeżeli praca została wykonana bezbłędnie jest oznaczona kolorem zielonym, słabsza pracą żółtym, a najgorsza czerwonym. Takie działanie motywuje uczniów do refleksji nad własną nauką. Przyjmowanie oceny od kolegi lub koleżanki powoduje mniej stresu niż od nauczyciela. Ocena za pomocą świateł oznacza nieskomplikowany sposób komunikowania samooceny. Ważnym zadaniem nauczyciela jest tu zachęcenie ucznia do uzasadnienia wyboru oceny i wyjaśnienie dlaczego jego zdaniem jest ona adekwatna do wykonanego zadania. Pomoże to w przyszłości stopniowo rozwinąć potrzebne nawyki obiektywizmu.

„Sygnalizacja świetlna” w innej wersji może posłużyć do sprawdzenia stopnia zrozumienia danego zadania, a w konsekwencji może stać się sposobem wzajemnego uczenia się uczniów. Po zasygnalizowaniu przez uczniów odpowiednimi kolorami na ile rozumieją dane zagadnienie, nauczyciel może poprosić uczniów o dobranie się „światłami” przeciwnymi. W tym momencie może nastąpić dobranie się ucznia wspólnie rozumiejącego zadanie (kolor zielony) z tym, który ma trudności (kolor żółty lub czerwony). Uczeń zdolny może wytłumaczyć zadanie uczniowi słabszemu, przy czym praktyka pokazuje, że uczeń słabszy w danym obszarze może być ekspertem w innym (tutoring rówieśniczy).

Poniżej przedstawiamy wybraną bajkę matematyczną:

W królestwie Ambrożego

Dawno, dawno temu, za siedmioma górami, za siedmioma lasami w zamku zbudowanym na wysokiej skale król Ambroży i królowa Leokadia zorganizowali przyjęcie z okazji czterdziestej rocznicy panowania króla w królestwie. Ambroży został królem w wieku 23 lat. Ile lat ma król?

Na bal zjechało się dwustu wspaniałych, wytwornie ubranych gości z okolicznych zamków. Sala balowa była wspaniale przygotowana, stoły były zastawione piękną porcelaną, a na półmiskach były smaczne dania. Lokaj Zygmunt dzień wcześniej ustawiał stoły i krzesła. Przy każdym stole siedziało 8 osób. Ile stołów i ile krzeseł musiał ustawić lokaj? Ile to łącznie sztuk mebli? Na każdym stole stał kryształowy wazon z czterema czerwonymi różami. Ile kwiatów musiał ściąć Zygmunt w królewskim ogrodzie?

Sala balowa była ustrojona czerwonymi i złotymi balonami. Przy wieszaniu balonów pracował lokaj Zygmunt oraz pięciu pomocników. Ile osób pracowało przy przygotowywaniu sali balowej? Każda osoba nadmuchała i powiesiła 20 balonów. Ile balonów wisało na sali balowej? W rogu sali stał duży stół z owocami. Jabłek było dwa razy więcej niż śliwek, śliwek było 30, a pomarańczy o 10 mniej niż jabłek. Ile było wszystkich owoców?

Kucharka Marcelina przygotowała przepyszne czekoladowe ciasteczka. Dla każdego gościa musiała upiec 3 ciasteczka. Ile wszystkich ciastek upiekła Marcelina? Przystrajaniem ciastek zajmowało się 10 kuchcików. Każdy z nich przystroił tyle samo ciastek. Ile ciastek przystroił każdy z kuchcików?

Zabawa była wyśmienita. Tańczono do białego rana, zaczęło się o 19:15, a skończyło o 5:30 następnego dnia. Ile godzin trwało przyjęcie? Ile to minut? Królowa Leokadia planuje już kolejne przyjęcie.

Rozdział IV- fragment nt. praktycznych przykładów sposobów dokumentowania przebiegu procesu nauczania.

Przykładowym zapisem oceniania kształtującego w dzienniku może być system plusów i minusów, gdzie plus oznacza: poprawę w stosunku do stanu wcześniejszego, nauczyciel ocenia postęp wiedzy lub umiejętności, ale również wkład pracy, wysiłek i zaangażowanie dziecka; minus oznacza brak poprawy w stosunku do stanu wcześniejszego i wymaga określenia, nad czym uczeń powinien popracować i jak ma to zrobić (informacja zwrotna). W ten sposób nauczyciel podchodzi indywidualnie do każdego dziecka, oceniając zaangażowanie i wkład pracy uczy odpowiedzialności za proces uczenia się, buduje poczucie wiary w siebie i sukces. Innym sposobem adnotacji mogą być znane w ocenianiu kształtującym symbole stosowane do informacji zwrotnej, które można zaadoptować na potrzeby adnotacji w dzienniku np. (++) oznacza: spełnia kryteria nacobezu, (-) nie spełnia kryteriów nacobezu, () oznacza: częściowo spełnia kryteria nacobezu.

Integralną częścią programu jest obszerny załącznik „Szczegółowe treści kształcenia”. Autorzy programu zaproponowali podział treści kształcenia z podstawy programowej na poszczególne lata, przy czym treści do klasy pierwszej są spójne z zawartością podręcznika rządowego „Nasz elementarz”. W ramach trzech lat pierwszego etapu edukacyjnego treści podzielone zostały na edukacje: polonistyczną, matematyczną, przyrodniczą, społeczną, plastyczną, muzyczną, techniczną, komputerową, język angielski i wychowanie fizyczne. W ramach każdej edukacji wyodrębniono obszary tematyczne. Oznacza to, że nauczyciel może w sposób elastyczny dobierać treści w zależności od potrzeb klasy, uwzględniając potrzeby dzieci 6 i 7-letnich, zdolnych i tych potrzebujących wsparcia. Taki podział treści umożliwia nauczycielowi pracę z bardzo zróżnicowaną grupą dzieci, np. w klasie pierwszej, w której dzieci sprawnie piszą, może wykorzystać wszystkie treści z danego obszaru, a nawet poszerzyć je o treści tego samego obszaru zaplanowane na kolejny rok szkolny. Treści kształcenia zostały zaplanowane w taki sposób, aby nauczyciel sam decydował, które cele może realnie zrealizować z konkretną grupą dzieci.

W dotychczas realizowanych programach treści kształcenia były adresowane wyłącznie do nauczycieli i sformułowane w taki sposób, aby ułatwić planowanie ich pracy. O nowatorskim podejściu programu Zaczarowany Ołówek świadczy przyjęcie szerszej perspektywy i już na etapie formułowania szczegółowych treści kształcenia włączenie rodziców jako równorzędnych partnerów procesu edukacyjnego. Tym samym program spełnia jedno z głównych zadań szkoły, jakim jest „respektowanie trójpodmiotowości oddziaływań

wychowawczych i kształcących: uczeń- szkoła- dom rodzinny”. Rodzi się pytanie, w jaki sposób rodziców można uczynić adresatami takiego dokumentu. Autorzy programu znaleźli odpowiedź na to pytanie w założeniach oceniania kształtującego. Tym samym kluczowym elementem treści jest sformułowanie celów w zakresie wiedzy, umiejętności i postaw w języku ucznia. Dzięki temu, że są one napisane w sposób przyjazny, prosty i bardzo konkretny, rodzice mają wyobrażenie, czego ich dzieci uczą się w ramach danego obszaru i jak wygląda lekcja. Tak opracowane treści stanowią wymierny wskaźnik tego, po czym poznać, że dzieci zrealizowały zakładane cele. Daje to również możliwość rodzicom wykorzystania przestrzeni pozaszkolnej do ugruntowania wiedzy i umiejętności zdobywanych w szkole oraz do zastosowania wiedzy w praktyce. Autorzy programu zachęcają nauczycieli do powszechnego udostępniania rodzicom treści kształcenia poprzez: umieszczenie dokumentu na platformie moodle dedykowanej danej klasie, przesłanie dokumentu drogą mailową, wykorzystanie możliwości dziennika elektronicznego, omówienie podczas zebrania z rodzicami lub wklejanie wybranych obszarów do zeszytu korespondencji z rodzicami.

Dodatkową zaletą tak opracowanych treści może być możliwość ich wykorzystania przy niewielkiej modyfikacji jako rocznego rozkładu materiału lub planu pracy nauczyciela. Nauczyciele stosujący w pracy zasady oceniania kształtującego mają gotowe cele w języku ucznia do poszczególnych obszarów, które mogą stać się bazą do stworzenia nacobezu. W treściach wyraźnie zaznaczono odniesienie do podstawy programowej oraz przenikanie się edukacji ze szczególnym uwzględnieniem edukacji matematycznej. Program przewiduje bardzo bogatą obudowę dydaktyczną w postaci kart pracy, prezentacji, gier oraz quizów interaktywnych. W każdym obszarze zaznaczono odniesienia do konkretnych materiałów dydaktycznych dostępnych na platformie moodle na stronie projektu oraz w zasobach portalu Scholaris.

Poniżej przedstawiamy treści szczegółowe do trzech wybranych edukacji, które są kluczowe w realizacji programu *Zaczarowany Ołówek*. Są to: edukacja matematyczna, komputerowa i język angielski.

Edukacja matematyczna kl.1

L.P	TEMATYKA	MOJA WIEDZA /UMIEJETNOŚCI/POSTAWA:	TREŚCI SZCZEGÓŁOWE	PRZENIKANIE EDUKACJI	PKT PODSTAWY	UWAGI
1.	Stosunki przestrzenne <i>*Powyższy dział przewidziany jest do realizacji również w klasie II i III, jako ćwiczenia okazjonalne w ciągu całego roku szkolnego</i>	Wskazuję i mówię, co znajduje się w klasie: na parapecie, pod stolikiem, nad tablicą, obok tablicy, przed szafką, powyżej tablicy, za szafą, przy stoliku, wewnątrz szafki, na zewnątrz sali. Wskazuję i mówię, kto siedzi po mojej prawej, lewej stronie, co znajduje się po prawej/lewej stronie kartki, mojego zeszytu, piórnika. Opisuję drogę wyjścia ze szkoły, dojścia do sklepiku szkolnego, stołówki szkolnej, świetlicy używając określeń w górę, w dół, na prawo, na lewo. Wskazuję i mówię, kto siedzi po prawej, lewej stronie mojego kolegi, co znajduje się po prawej lub lewej stronie mojej pani.	Użycie słów: na, nad, przed, pod, za, obok, wyżej, niżej, w górę, w dół, przy, wewnątrz, na zewnątrz. Wyprowadzanie kierunków od siebie; stosowanie określeń: prawa, lewa, po prawej, po lewej. Wyprowadzanie kierunków od innej osoby, określanie prawej i lewej strony drugiej osoby, stojącej tyłem i przodem.	Edukacja polonistyczna, edukacja społeczna, edukacja plastyczna	7.17	
2.	Klasyfikacja, porównywanie i porządkowanie obiektów	Wskazuję, kto jest ode mnie wyższy/niższy, takiego samego wzrostu. Koloruję na karcie pracy najwyższy dom, najniższe drzewo, itp. Dzielę przedmioty na grupy (np.: zwierzęta, zabawki, rzeczy do	Stosowanie określeń: wyższy, niższy, takiej samej wysokości. Grupowanie przedmiotów według określonych warunków.	Edukacja polonistyczna, edukacja społeczna, edukacja plastyczna	7.1	

L.P	TEMATYKA	MOJA WIEDZA /UMIEJETNOŚCI/POSTAWA:	TREŚCI SZCZEGÓŁOWE	PRZENIKANIE EDUKACJI	PKT PODSTAWY	UWAGI
		ubrania, różne rodzaje figur geometrycznych.) Układam np. patyczki od najmniejszego do największego i odwrotnie. Wskażę i powiem, w której grupie jest więcej/mniej/tyle samo przedmiotów.	Układanie obiektów w serie rosnące i malejące. Określanie równoliczności przez przeliczanie i przyporządkowanie wzajemnie jednoznaczne.			
3.	Elementy geometrii	Rozpoznaję, wskazuję i nazywam poznane figury geometryczne. Wyszukuję je w otoczeniu i na rysunku. Układam z patyczków poznane figury geometryczne. Układam, rysuję szlaczki z figur, klocków według podanego wzoru. Rysuję drugą połowę figury. Rysuję figurę mniejszą lub większą od podanej.	Rozpoznawanie figur geometrycznych: koło, trójkąt, kwadrat, prostokąt. Wyszukiwanie poznanych figur w otoczeniu i na rysunkach. Układanie figur z patyczków. Dostrzeganie i kontynuowanie powtarzających się sekwencji. Dostrzeganie regularności i zjawiska symetrii w otoczeniu i na rysunku. Zauważanie, że jedna figura jest powiększeniem lub pomniejszeniem drugiej.	Edukacja polonistyczna, edukacja społeczna, edukacja plastyczna, muzyczna, techniczna	7.16 7.1 7.18 7.19	
4.	Liczenie i sprawność rachunkowa	Wskażuję i liczę przedmioty; mówię, o ile więcej/mniej jest ich w jednej grupie niż w drugiej. Wskażuję, który z kolei w szeregu stoi pajacyk, na którym miejscu stoi najwyższy chłopiec, który ma	Liczenie przedmiotów i porównywanie ich liczebności z użyciem zwrotów o dwa mniej, o 3 więcej, tyle samo. Praktyczne posługiwanie się liczbą porządkową np., który z kolei, na którym miejscu.	Edukacja polonistyczna, edukacja społeczna, edukacja plastyczna, muzyczna,	7.1 7.2	

L.P	TEMATYKA	MOJA WIEDZA /UMIEJETNOŚCI/POSTAWA:	TREŚCI SZCZEGÓŁOWE	PRZENIKANIE EDUKACJI	PKT PODSTAWY	UWAGI
		<p>niebieską bluzę itp.</p> <p>Podpisuję liczbą ilość elementów na rysunku. Koloruję w szeregu wskazany przez nauczyciela element.</p> <p>Mierzę długość wskazanego przedmiotu za pomocą klocka, ołówka.</p> <p>Rozpoznaję i wskazuję miejsce liczb na osi liczbowej.</p> <p>Porównuję liczby wstawiając między nimi znak.</p> <p>Dodaję i odejmuję w zakresie dziesięciu.</p> <p>Zapisuję podaną liczbę za pomocą kilku innych liczb.</p> <p>Sprawdzam wynik odejmowania za pomocą dodawania.</p> <p>Przedstawiam działania na grafach.</p> <p>Zapisuję cyframi liczby do 20 i wskazuję cyfrę dziesiątek i jedności.</p> <p>Zapisuję dziesiątkami liczby do 100.</p>	<p>Opracowanie liczb w zakresie 10 w aspekcie kardynalnym (podpisywanie liczbą ilości elementów na rysunku), porządkowym (kolorowanie wskazanego w szeregu elementu) i miarowym (mierzenie długości zeszytu, ławki wskazanym klockiem, ołówkiem, kredką itp.)</p> <p>Miejsce liczb na osi liczbowej.</p> <p>Porównywanie liczb z użyciem znaków: <, >, =</p> <p>Dodawanie i odejmowanie w zakresie dziesięciu; użycie znaków: +, -, =</p> <p>Rozkład liczby na składniki np. $5=1+1+2+1$, $5=3+2$.</p> <p>Odejmowanie, jako działanie odwrotne do dodawania np. $8-3=5$, bo $5+3=8$</p> <p>Ilustrowanie działań na grafach.</p> <p>Zapisywanie liczb za pomocą cyfr ze wskazaniem cyfry dziesiątek i jedności, np. $19=1d$ i $9j$; $14=1d$ i $4j$</p> <p>Zapisywanie liczb do 100 pełnymi</p>	<p>wychowanie fizyczne</p>	<p>7.2</p> <p>7.3</p> <p>7.10</p> <p>7.4</p> <p>7.5</p> <p>7.3</p> <p>7.5</p>	

L.P	TEMATYKA	MOJA WIEDZA /UMIEJETNOŚCI/POSTAWA:	TREŚCI SZCZEGÓŁOWE	PRZENIKANIE EDUKACJI	PKT PODSTAWY	UWAGI
		<p>Odczytuję i zaznaczam pełne godziny na zegarze tarczowym. Rozwiązuję proste zadania związane z upływem czasu.</p> <p>Posługuję się wagą i wskazuję, który przedmiot jest cięższy/lżejszy. Znam odważniki, które można wykorzystać do zważenia przedmiotów. Zapisuję masę przedmiotów w kilogramach.</p> <p>Mierzę płyny za pomocą szklanki, butelki, kubka; stosuję pojęcia litr, dwa litry.</p> <p>Rozpoznaję, wskazuję i wymieniam monety i banknoty. Przeliczam pieniądze i robię zakupy w sklepie szkolnym.</p>	<p>Zegar tarczowy – pełne godziny w systemie 12-godzinny; odczytywanie i zapisywanie godzin; obliczenia zegarowe.</p> <p>Ważenie – kilogram, jako podstawowa jednostka masy. Ćwiczenia praktyczne w ważeniu z użyciem odważników kilogramowych (1kg, 2kg, 5kg, 10kg, 20kg).</p> <p>Mierzenie płynów - litr, jako podstawowa jednostka pojemności; ćwiczenia praktyczne w odmierzaniu płynów.</p> <p>Znajomość monet i banknotów polskich będących w obiegu – proste obliczenia pieniężne.</p>		<p>7.15</p> <p>7.11</p> <p>7.12</p> <p>7.9</p>	
7.	Zadania niestandardowe	Bawię się żetonami, patyczkami, liczmanami w poszukiwaniu rozwiązań łamigłówek matematycznych.	Zadania, łamigłówki, gry logiczne, z elementami kombinatoryki, rachunku prawdopodobieństwa np. kwadraty i trójkąty magiczne, sudoku, tangramy itp.			

Treści programowe z języka angielskiego są zgodne z obowiązującą podstawą programową i można zastosować je w połączeniu z wybranym podręcznikiem. Nauczyciel elastycznie może wybierać poszczególne zagadnienia w ramach obszarów, biorąc pod uwagę stopień znajomości języka angielskiego w danej klasie, np. decyduje o ćwiczeniu zapisów literowych angielskich słów (pisanie po śladzie lub pisanie samodzielne), wprowadzanie pojedynczych słów lub w połączeniu z prostymi strukturami zdaniowymi. Może również wykorzystać treści i związaną z nimi obudowę dydaktyczną jako uzupełnienie wykorzystywanych pomocy dydaktycznych, poszerzenie lub utrwalenie poszczególnych zagadnień. Autorzy programu kładą duży nacisk na komunikację ustną, funkcje językowe i sytuacje językowe bliskie światu dziecka, np. zabawa na placu zabaw.

Język obcy nowożytny kl.1

L.P	TEMATYKA	MOJA WIEDZA /UMIEJETNOŚCI/POSTAWA:	TREŚCI SZCZEGÓŁOWE	PRZENIKANIE EDUKACJI	PKT PODSTAWY	UWAGI
1.	Angielski w klasie	Reaguję na polecenia nauczyciela	Polecenia: listen, look, point, touch, draw, repeat, open your book, close your book, sing, mime, sit down, stand up, work in pairs, line up, match, circle	Edukacja społeczna	2.1 2.2 2.3 2.5 2.8	
		Komunikuję się z nauczycielem i uczniami w klasie podczas zajęć	Wyrażenia kierowane do nauczyciela: Ms/Sir I don't know I don't understand Ready Not yet Wait please Help, please. Can I go to the toilet? Can I stand up? Wyrażenia kierowane do kolegów i koleżanek: Be quiet!	Edukacja społeczna		

L.P	TEMATYKA	MOJA WIEDZA /UMIEJETNOŚCI/POSTAWA:	TREŚCI SZCZEGÓŁOWE	PRZENIKANIE EDUKACJI	PKT PODSTAWY	UWAGI
			Can I borrow your ... It's mine. Your turn. My turn Roll the dice Cheat!			
2.	Kolory i nazwy przyborów szkolnych	Nazywam kolory i pytam się o ulubiony kolor Piszę nazwy kolorów po śladzie	Kolory: red, yellow, green, blue, pink, orange, black, grey, brown Pytanie: What's your favourite colour? Blue/...	Edukacja plastyczna	2.1 2.2 2.3.a 2.6 2.7	
		Nazywam przybory szkolne i ich kolory Piszę nazwy przyborów szkolnych po śladzie Przyporządkowuję zapis graficzny do obrazków	Kolory: red, yellow, green, blue, pink, orange, black, grey, brown Przybory szkolne: book, pencil, pen, rubber, pencil case, school bag		2.1 2.3.a	
		Rozumiem i wykonuję polecenia	Zdania: Draw the pencil case/... Colour the pencil case/the book blue/black/... Point /touch sth blue/...		2.1 2.2	
		Pytam się o kolory przyborów szkolnych i odpowiadam na pytanie	Zdania: What colour is it? It's blue/... What colour is your pencil/...? It's red/...			
3.	Liczby 1-10	Liczę od 1-10 na wrywki i reaguję na pytanie 'How many books?/pencils/...'	Cyfry: one, two, three, four, five, six, seven, eight, nine, ten How many books? /pencils? /		2.2 2.3.a 2.3.b	

L.P	TEMATYKA	MOJA WIEDZA /UMIEJETNOŚCI/POSTAWA:	TREŚCI SZCZEGÓŁOWE	PRZENIKANIE EDUKACJI	PKT PODSTAWY	UWAGI
		Piszę cyfry 1 -10 po śladzie Przyporządkowuję zapis graficzny do obrazków			2.4 2.6	
		Pytam się o wiek i podaję swój wiek	Pytanie: How old are you? (I'm) Seven.			
		Pytam o numer telefonu i podaję swój numer telefonu	Pytanie: What's your phone number? 506234111.			
		Rozumiem I umiem zadać pytanie „Have you got ...?” I odpowiadam	Pytanie: Have you got 2 books/ 3 pens/...? Odpowiedź: yes, I have/ No, I haven't.			
4.	Liczby 11-20	Liczę od 11-20 na wyrywki Piszę nazwy zabawek po śladzie. Przyporządkowuję zapis graficzny do obrazków	Cyfry: eleven, twelve, thirteen, fourteen, fifteen, sixteen, seventeen, eighteen,		2.2 2.3.a 2.3.b 2.4	
		Dodaję ustnie od 1 do 20. Piszę cyfry 11-20 po śladzie	Wyrażenia: plus, is		2.6	
5.	Zwierzęta	Nazywam zwierzęta. Przyporządkowuję zapis graficzny do obrazków	Zwierzęta: dog, cat, hamster, guinea pig, fish, parrot, turtle, snake, spider, rabbit,		2.1 2.2 2.3.b	
		Opisuję zwierzęta używając „It's...” i przymiotników.	Przymiotniki: big, small, fat, thin, cute, black..., fast, slow, crazy Zdania: It's crazy/....		2.4 2.6 2.7	
		Rozumiem pytanie „What pets have you got? I mówię, jakie mam zwierzątko	Zdanie: What pets have you got? I've got a dog./..		2.8	
6.	Zabawki	Nazywam zabawki i rzeczy, którymi się bawię. Piszę nazwy zabawek po śladzie.	Zabawki: bricks, mobile, tablet, bike, skateboard, rollerskate, scooter, doll, trampoline,		2.1 2.2 2.3.b	

L.P	TEMATYKA	MOJA WIEDZA /UMIEJETNOŚCI/POSTAWA:	TREŚCI SZCZEGÓŁOWE	PRZENIKANIE EDUKACJI	PKT PODSTAWY	UWAGI
		Przyporządkowuję zapis graficzny do obrazków	boardgame, ball,		2.4 2.6	
		Rozumiem i zadaję pytanie „Have you got a scooter?/... „ i oraz odpowiadam „Yes, I have.”/ „No, I haven’t.”	Zdania: Have you got...? Yes, I have. / No, I haven’t.		2.7 2.8	
7.	Rodzina	Nazywam członków rodziny Piszę członków rodziny po śladzie Przyporządkowuję zapis graficzny do obrazków	Rodzina: mum, dad, brother, sister, auntie, uncle, baby brother, baby sister, granddad, grandma,		2.3.b 2.4 2.6 2.7	
		Przedstawiam i opisuję członków rodziny Rozumiem i odpowiadam na pytanie „How many brothers/sisters have you got?”	Zdania: This is my mum/ dad/.... ...My mum/ sister/... is nice/funny/pretty/ tall/ short.		2.8	
8.	Części ciała	Nazywam części ciała Piszę części ciała po śladzie Przyporządkowuje zapis graficzny do obrazków	Części ciała: eyes, hair, nose, ears, hand, legs, feet		2.1 2.2 2.3.b 2.4	
		Opisuję swój wygląd	I have got + części ciała		2.6	
		Opisuję cechy szczególne	Przymiotniki: big, small, dark, fair, short, long, curly Kolory: blue, brown, green		2.7 2.8	
9.	Dom	Nazywam pokoje w domu Nazywam typy domów Pisze pokoje po śladzie Przyporządkowuje zapis graficzny do obrazków Nazywam pokoje w domu	Pokoje: bedroom, bathroom, kitchen, living room, garden, hall, balcony Typy domów: house, flat		2.1 2.2 2.3.b 2.4 2.6 2.7	
		Mówię gdzie mieszkam i podaję	I live in a <i>house/ flat</i> .		2.8	

L.P	TEMATYKA	MOJA WIEDZA /UMIEJETNOŚCI/POSTAWA:	TREŚCI SZCZEGÓŁOWE	PRZENIKANIE EDUKACJI	PKT PODSTAWY	UWAGI
		swój adres	I live in Lublin/....			
		Przedstawiam i opisuje swój dom/ mieszkanie	This is my house/ flat/ bedroom My bedroom/ bathroom is..... Przymiotniki: big, small, blue/..., nice, ugly			
		Rozumiem i odpowiadam na pytanie: What colour is your bedroom/....?	Odpowiedź: My bedroom is blue/....,			
		Pytam i odpowiadam, gdzie znajdują się domownicy, przyjaciele i zwierzęta	Zdania: Where's Mum/ Dad/...? In the garden/ the kitchen/....			
10.	Jedzenie	Nazywam produkty spożywcze Pisze produkty spożywcze po ślądzie Przyporządkowuje zapis graficzny	Produkty spożywcze: cornflakes, cheese/ham sandwich, muffin, jelly, crisps, chips, pizza, sausage, tea, orange/apple juice, milk, apple, banana, tangerine, cheese, pasta, chicken, bread, roll, ice cream		2.1 2.2 2.3.b 2.4 2.6 2.7 2.8	
		Mówię, jakie jedzenie lubię i nie lubię	Struktury: I like/ I don't like			
		Rozumiem i odpowiadam na pytanie: What food do you like?	I like pasta/, I don't like sausage/			
		Wyraża opinie o jedzeniu Częstuje, dziękuje i odmawia poczęstunku	Słownictwo: It's yummy, yuck Struktury: Have some+ Crisps/chocolate/chips/cola Cheers (podziękowanie) No thanks I am full up			
		Nazywam smaki lodów Kupuje lody w lodziarni I rozumiem	Słownictwo: scoop/ scoops, flake, vanilla, chocolate, strawberry			

L.P	TEMATYKA	MOJA WIEDZA /UMIEJETNOŚCI/POSTAWA:	TREŚCI SZCZEGÓŁOWE	PRZENIKANIE EDUKACJI	PKT PODSTAWY	UWAGI
		pytania sprzedawcy	Umiem powiedzieć: Can I have chocolate/ vanilla... ice-cream? / Rozumiem: How many scoops? Umiem powiedzieć: Two/ three..., please.			
11.	Czynności	Nazywam czynności Pisze czynności po śladzie Przyporządkowuje zapis graficzny do obrazka	Czynności: run fast, swim, dance, sing, draw, rollerskate, skateboard, play football, ride a bike, play computer games		2.1 2.2 2.3.b 2.4	
		Mówię o czynnościach o czynnościach, które umiem i nie umiem wykonać	I can dance/..., I can't swim/...,		2.6 2.7 2.8	
		Znam nazwy aktywności i zabaw	Zabawy: hide and seek, dodge ball			
		Dołączę do zabawy Zaproponuję zabawę w chowanego/	Can I play? Come on/ Go away! Let's play hide and seek/..., Your turn/ my turn/ cheat			
12.	W Londynie	Rozpoznaję i nazywam znane miejsca w Londynie oraz symbole związane z Londynem	Budki telefoniczne, autobusy telefoniczne, Big Ben, London Eye, Westminster Abbey, Buckingham Palace, Tower Bridge, Tower of London	Edukacja plastyczna Edukacja techniczna	2.1 2.3 2.7	

Edukacja komputerowa kl. 1

L.P	TEMATYKA	MOJA WIEDZA /UMIEJETNOŚCI/POSTAWA:	TREŚCI SZCZEGÓŁOWE	PRZENIKANIE EDUKACJI	PKT PODSTAWY	UWAGI
1.	Zaczarowany Ołówek wita w pracowni	Potrafię sam dotrzeć do pracowni komputerowej w mojej szkole Zachowuję się w pracowni	Zapoznanie z regulaminem pracowni komputerowej i zasadami higienicznej i bezpiecznej pracy z	Edukacja matematyczna, polonistyczna,	8.5.a	

L.P	TEMATYKA	MOJA WIEDZA /UMIEJETNOŚCI/POSTAWA:	TREŚCI SZCZEGÓŁOWE	PRZENIKANIE EDUKACJI	PKT PODSTAWY	UWAGI
	komputerowej	komputerowej zgodnie z regulaminem pracowni, przestrzegam zasad higienicznej i bezpiecznej pracy z komputerem Wskazuję zastosowanie komputerów w swoim najbliższym otoczeniu wymieniając 3-5 urządzeń, w których zastosowanie ma komputer	komputerem. Poznanie zagrożeń wynikających z niewłaściwego korzystania ze sprzętu komputerowego. Omówienie wykorzystania możliwości komputera w życiu codziennym.	techniczna, społeczna, wychowanie fizyczne		
2.	Zaczarowany Ołówek odkrywa tajemnice komputera	Wskazuję i nazywam części zestawu komputerowego, wiem, do czego służy każda z nich Włączam i wyłączam komputer we właściwy sposób oraz rozpoznaję, czy sprzęt komputerowy jest uruchomiony Posługuję się myszką komputerową: rozróżniam prawy i lewy przycisk myszy, scroll, klikam pojedynczo i podwójnie, przeciągam elementy Wskazuję i nazywam najważniejsze elementy środowiska windows: okno, pulpit, ikony, pasek zadań (menu), *przycisk start Uruchamiam program poznanymi sposobami oraz poprawnie kończę	Zapoznanie z elementami zestawu komputerowego (jednostka centralna, monitor, myszka, klawiatura) i ich przeznaczeniem. Włączanie i wyłączanie komputera, rozpoznawanie czy komputer jest uruchomiony. Poznanie zasad posługiwania się myszką oraz operacji wykonywanych przy jej pomocy: wskazywanie, klikanie, przeciąganie Zapoznanie z podstawowymi elementami środowiska Windows: okno, pulpit, ikony, pasek zadań. Poznanie sposobów uruchamiania programu za pomocą skrótów oraz z wykorzystaniem menu START,		8.1	

L.P	TEMATYKA	MOJA WIEDZA /UMIEJETNOŚCI/POSTAWA:	TREŚCI SZCZEGÓŁOWE	PRZENIKANIE EDUKACJI	PKT PODSTAWY	UWAGI
		pracę programów Wykonuję prace w wybranym programie i zapisuję ją na dysku	kończenie pracy programu. Tworzenie dokumentów w wybranym programie i zapisywanie ich na dysku.			
Przykłady prac: ćwiczenia z zasobów scholaris						
3.	Zaczarowany świat kolorów	<p>Używam narzędzi: ołówek, pędzel, wypełnienie kolorem, lupa, gumka, aerograf</p> <p>Wybieram i zmieniam kolor dla ołówka i kubeczka,</p> <p>Nazywam podstawowe kolory w języku polskim i angielskim,</p> <p>Wybieram grubość ołówka, pędzla; wielkość gumki</p> <p>Rysuję koło, prostokąt, trójkąt w różnych wielkościach przy użyciu wybranego narzędzia i myszką; wypełniam je wybranym przeze mnie kolorem, używam aerografu</p> <p>Wyszukuję błędy w rysunku i usuwam je za pomocą narzędzia: gumka</p> <p>Zaznaczam wybrane elementy na rysunku, potrafię je skopiować i wkleić, usunąć, cofnąć wykonaną czynność</p> <p>Posługuję się podstawowymi skrótami klawiszowymi</p>	<p>Poznanie edytora graficznego Paint, korzystanie z narzędzi programu: wypełnienie kolorem, ołówek, pędzel, lupa, gumka, linia, prostokąt, elipsa, aerograf</p> <p>Wybór cechy narzędzia: grubość dla ołówka, pędzla, linii; wielkość dla gumki</p> <p>Poznanie sposobów zaznaczania rysunku i wybierania stylu zaznaczania (z tłem, bez tła) kopiowanie i wklejanie, usuwanie.</p> <p>Zapoznanie ze skrótami klawiszowymi: Ctrl +C, Ctrl+V, Ctrl+Z</p>	Edukacja matematyczna, polonistyczna, społeczna, przyrodnicza, język nowożytny	8.4.b	
Przykłady prac:						

L.P	TEMATYKA	MOJA WIEDZA /UMIEJETNOŚCI/POSTAWA:	TREŚCI SZCZEGÓŁOWE	PRZENIKANIE EDUKACJI	PKT PODSTAWY	UWAGI
<ul style="list-style-type: none"> - wypełnianie kolorem prostych rysunków (owoce, warzywa, jesienne liście), - rysowanie podstawowych figur geometrycznych z wykorzystaniem narzędzi programu paint, rysowanie z klawiszem shift, - grupowanie figur w zbiory według określonego warunku, - rysowanie ludzików złożonych z figur geometrycznych, zmniejszanie ich, - uzupełnianie szlaczeków wg podanego wzoru, - rysowanie flagi polski i flag państw sąsiadujących, - rysowanie i ozdabianie bombek choinkowych, - rysowanie rodziny bałwanków <p>„ołówkowe graffiti”, „marsz kolorowych ludzików”, „zaczarowany ołówek za granicą”, „taniec jesiennych liści”, „w atmosferze świąt”, „rodzina bałwanków”</p>						
4.	Zaczarowany świat liter i słów	<p>Znajduję pasek narzędzi w obsługiwanym edytorze tekstu</p> <p>Znam położenie na klawiaturze klawiszy i korzystam z nich zgodnie z ich przeznaczeniem</p> <p>Piszę litery małe i wielkie, także z polskimi znakami: ą, ę, ś, ć, ż, ź, ł, ó</p> <p>Przesuwam kursor tekstowy za pomocą myszki lub klawiszy Pogrubiam, pochylam i podkreślam to, co napisałem</p>	<p>Poznanie edytora tekstu.</p> <p>Zapoznanie z klawiaturą: litery, cyfry oraz przeznaczeniem najczęściej używanych klawiszy: Ctrl, Shift, Alt, Enter, Spacja, Backspace, Delete</p> <p>Pisanie liter, wyrazów, prostych zdań w wybranym edytorze tekstów, wielkie i małe litery, znaki polskie.</p> <p>Poruszanie się po tekście za pomocą myszy lub klawiszy sterowania kursorem.</p> <p>Proste formatowanie tekstów: pogrubianie, pochylanie, podkreślanie.</p>	Edukacja matematyczna, polonistyczna, społeczna	8.4.a	
<p>Przykłady prac:</p> <ul style="list-style-type: none"> - przepisywanie prostych rymowanek i wierszyków - pisanie swego imienia i nazwiska, klasy, szkoły - dzielenie wyrazów na sylaby i zaznaczanie każdej sylaby innym kolorem 						

L.P	TEMATYKA	MOJA WIEDZA /UMIEJETNOŚCI/POSTAWA:	TREŚCI SZCZEGÓŁOWE	PRZENIKANIE EDUKACJI	PKT PODSTAWY	UWAGI
- usuwanie zbędnych wyrazów/liter/zdań z gotowego tekstu - zmiana liter z dużych na małe i odwrotnie „moja wizytówka”, „życzenia dla babci i dziadka”, „wielkanocna kartka pocztowa” oraz inne ćwiczenia podyktowane tematyką ośrodka tygodniowego						
5.	Zaczarowany Ołówek w sieci	Uruchamiam i posługuję się przeglądarką internetową Wpisuję adres strony internetowej w odpowiednie miejsce Przeglądam otwartą stronę i wyszukuję na niej określone informacje Używam przycisków wstecz i dalej	Zapoznanie z przeglądarką internetową i narzędziami do nawigacji. Adres i elementy strony WWW Znajdowanie na stronach informacji na określony temat.	Edukacja polonistyczna, techniczna, społeczna	8.1 8.3.a 8.3.b	
Przykłady: „moja szkoła i miejscowość w sieci”, „wizyta w wiosce św. Mikołaja”, strony z grami edukacyjnymi dla dzieci						
6.	Gry i zabawy z Zaczarowanym Ołówkiem	Uruchamiam wskazane programy edukacyjne i wykonuję umieszczone tam zadania Wykorzystuję programy edukacyjne do zdobywania, utrwalania i sprawdzania swojej wiedzy Wykonuję zadania umieszczone na platformie	Korzystanie z programów edukacyjnych zamieszczonych na płytach CD-ROM i dostępnych w Internecie. Wykorzystanie gier edukacyjnych do pogłębienia, poszerzenia i sprawdzenia swojej wiedzy (puzzle, labirynty, memo, krzyżówki, tangramy, rebusy, ćwiczenia orograficzne itp.) Korzystanie z zabaw i gier komputerowych zawartych na platformie Moodle.	Edukacja polonistyczna, techniczna, społeczna, przyrodnicza, matematyczna	8.1 8.2	

Rozdział II

Komentarz metodyczny do szablonów psychologicznych



Okres edukacji wczesnoszkolnej to czas kiedy dziecko nabywa umiejętności współzycia z innymi, budowania relacji z kolegami i koleżankami w klasie, radzenia sobie z problemami czy porażkami. Umiejętność nawiązywania kontaktów interpersonalnych, prawidłowa komunikacja, działania mające na celu kształtowanie inteligencji emocjonalnej są niezwykle ważne do przygotowania uczniów do sukcesu i udanych relacji w przyszłym życiu. Program *Zaczarowany ołówek* stawia sobie za cel systemowe podejście do budowania kompetencji społecznych, inteligencji emocjonalnej i rozpoznawania mocnych stron dzieci. Ważne jest, aby uczniowie kończący klasę trzecią opanowali niezbędną wiedzę i umiejętności przedmiotowe, ale równie ważne jest, aby rozpoczynali kolejny etap edukacyjny jako osoby o poczuciu własnej wartości, wiary w siebie, z adekwatnie rozwiniętą sferą emocjonalną i interpersonalną. Wyzwanie współczesnej edukacji to również rozwój takich kompetencji kluczowych jak: efektywne współdziałanie w zespole, skuteczne komunikowanie się w różnych sytuacjach czy rozwiązywanie problemów w twórczy sposób.

W codziennej praktyce szkolnej dominuje często koncentracja na realizacji treści przedmiotowych zawartych w podstawie programowej lub realizacja podręcznika. Część nauczycieli podkreśla, że budowanie kompetencji społecznych czy interpersonalnych odbywa się niejako przy okazji wykonywania innych zadań szkolnych. Program proponuje wzbogacić to podejście o bardziej zaplanowaną i usystematyzowaną obserwację zespołu klasowego i poszczególnych uczniów, wprowadzanie ćwiczeń i różnych interakcji zarówno w ramach konkretnych edukacji, jak również z nastawieniem na kształcenie wybranych kompetencji społecznych, czy tych z zakresu inteligencji emocjonalnej. Pomocą w realizacji tego założenia są specjalne szablony diagnostyczne. W ramach programu przygotowano 16 takich narzędzi dla klas 1-3, z czego pięć zaplanowano do wykorzystania w klasie pierwszej. Szablony te

zostały przygotowane w taki sposób, aby nauczyciele mogli skorzystać z nich samodzielnie. Najczęściej zawierają krótką część teoretyczną oraz opis zabaw, interakcji, które pozwalają na dokonanie obserwacji, wyciągnięcie wniosków oraz opis aktywności, które budują odpowiednie kompetencje. Wiele z zaproponowanych ćwiczeń to znane nauczycielom zabawy, ale można je przeprowadzić pod kątem wybranych zagadnień społecznych. Szablony zawierają często arkusze obserwacji, pozwalają one na monitorowanie rozwoju poszczególnych uczniów i planowanie dalszej pracy wychowawczej. Narzędzia te dostępne są na stronie projektu w zakładce moodle oraz na portalu Scholaris. Szablony oznaczane są kodem: np. Szd/1/1, co oznacza szablon diagnostyczny dla klasy pierwszej o numerze 1. W przypadku, gdy szablon zawiera załączniki kod jest rozszerzony np. Szd/1/2/z.2.1, co oznacza załącznik pierwszy do szablonu numer 2 do klasy pierwszej.

Szablon diagnostyczny nr 1 (Szd/1/1) – poświęcony stylom uczenia się oraz lateralizacji. Nauczyciel powinien wykonać go na początku klasy pierwszej. Obserwuje ucznia pod kątem następujących wskaźników: zachowanie w nowej sytuacji, gdy nauczyciel mówi do ucznia, stany emocjonalne, sposób komunikacji, utrzymanie kontaktu wzrokowego, koncentracja, pamięć oraz pismo. Nauczyciel przygląda się codziennym zachowaniom ucznia w klasie i zaznacza swoje obserwacje na specjalnym arkuszu. Pozwala to na określenie dominującego stylu uczenia się dla poszczególnych uczniów: wzrokowcy, słuchowcy, kinestetycy/dotykowacy. Taka wiedza o uczniach pozwala nauczycielowi dobrać jak najbardziej optymalne metody pracy, lepiej zrozumieć trudności poszczególnych uczniów, a co najważniejsze nie narzucanie własnego dominującego stylu uczenia się klasie. Nauczyciel, który sam jest wzrokowcem czasami nieświadomie wykorzystuje narzędzia i metody pracy, które dobrze oddziałują na uczniów o tym samym stylu uczenia się, ale zaniedbuje lub nie do końca rozumie potrzeby uczniów o innych stylach uczenia się (np. irydują go uczniowie, którzy kręcą się, bawią długopisem, zmieniają pozycje czy muszą czegoś dotykać). Szablon pozwala na świadome oddziaływanie na uczniów i efektywne nauczanie z wykorzystaniem metod i materiałów, które dostosowane są do indywidualnych potrzeb uczniów. Zawiera on również wskazówki jak pracować z dziećmi o różnych stylach uczenia się.

Druga część szablonu dotyczy tego jak uczeń porządkuje i przetwarza informacje (dominacja prawej lub lewej półkuli mózgowej). Nauczyciel przy pomocy prostych zabaw z piłką, muszlą czy zabawkowym aparatem fotograficznym może określić dominację ręki, nogi, oka czy ucha. Szablon zawiera wskazówki dla nauczyciela jak pracują osoby o dominacji prawej lub lewej półkuli i jak wiedzę o lateralizacji mózgu wykorzystać do zwiększenia skuteczności swojej pracy. Warto pamiętać, że szablon ten wystarczy wykonać tylko raz na początku klasy pierwszej, jako że style uczenia się i lateralizacja nie podlegają istotnej zmianie. Ważna jest wiedza i świadomość w jaki sposób każdy uczy się najlepiej i najbardziej efektywnie.

Szablon diagnostyczny nr 2 (Szd/1/2) – Inteligencja emocjonalna - nazywanie, rozpoznawanie i wyrażanie emocji. To bardzo ciekawe narzędzie, które można wykorzystać w wybranych momentach roku szkolnego, a nawet powtarzać w kolejnych latach. Podobnie jak szablon numer 1 zawiera on krótkie wprowadzenie teoretyczne oraz opis trzech sytuacji diagnostycznych i czterech sytuacji kształtujących umiejętności z zakresu inteligencji emocjonalnej. Celem przeprowadzenia sytuacji diagnostycznych jest:

- diagnoza umiejętności rozpoznawania i nazywania podstawowych emocji,
- kształtowanie uważności na ekspresje emocji innych ludzi,
- rozwijanie słownictwa dotyczącego podstawowych emocji i sposobów ich wyrażania,
- poszerzenie słownictwa i wiedzy na temat emocji,
- diagnoza umiejętności rozpoznawania emocji w kontekście określonych sytuacji,
- zwiększanie zdolności do rozumienia i analizowania emocji,
- rozwijanie rozumienia emocjonalnego znaczenia sytuacji,
- diagnoza świadomości uniwersalnych ekspresji mimicznych emocji podstawowych,
- zwiększanie zdolności do rozumienia przyczyn pojawiania się emocji,
- kształtowanie empatii i decentracji interpersonalnej.

Za pomocą kolorowych kart (załącznik: Szd/1/2/z.2.1, patrz poniżej) nauczyciel przeprowadza ćwiczenie (sytuacja diagnostyczna 1: „*Rozpoznaj emocje*”), podczas którego zadaniem uczniów jest wylosowanie rysunku i nazwanie emocji, dzieci mogą opisywać ekspresję emocji, np. śmieje się, płacze, wykrzywia buzię. Nauczyciel zwraca przy tym uwagę na to, którzy uczniowie bez problemu realizują to zadanie, którym sprawia to pewne trudności, a którzy nie potrafią nazwać lub opisać emocji przedstawionej na rysunku. Ćwiczenie powinno być powtarzane kilkakrotnie, po to żeby dać każdemu dziecku możliwość wylosowania różnych emocji i lepszego zorientowania się jak dobrze uczeń radzi sobie z rozpoznawaniem i nazywaniem podstawowych emocji. Swoje obserwacje zamieszcza w arkuszu diagnostycznym nr 2.1. Te same karty (Szd/1/2/z.2.1) nauczyciel może wykorzystać do kształtowania umiejętności (Sytuacja kształtująca umiejętność nr 1: „*Co mówią emocje?*”). Tym razem uczniowie siadają na dywanie w kole. Przed każdym z nich nauczycielka rozkłada ilustracje przedstawiające dzieci, które wyrażają odmienne stany emocjonalne. Zadaniem dzieci jest rozpoznanie i nazwanie emocji oraz wymyślenie, co dziecko na obrazku mogłoby powiedzieć. Sytuacja kształtująca umiejętność nr 4: „*Rozpoznawanie przyczyn emocji*” również bazuje na wykorzystaniu kart obrazkowych. Każdy uczeń losuje jedną z ilustracji przedstawiających dziecięce postacie, które wyrażają emocje podstawowe: radość, strach, smutek, złość, zdziwienie, obrzydzenie. Jego zadaniem jest rozpoznanie i nazwanie emocji przedstawionej na rysunku oraz wymyślenie przyczyny pojawienia się danej emocji.

Sytuacja diagnostyczna numer 2: „*Historyjki obrazkowe*” ma formę interaktywnego quizu. Quiz jest załącznikiem do szablonu (załącznik: Szd/1/2/z.2.2) i jest dostępny na stronie projektu w zakładce moodle oraz w zasobach Scholarisa. Każdy uczeń za pośrednictwem komputera rozwiązuje zadanie na dopasowywanie. Dopasowuje wyraz mimiczny do sytuacji, która wzbudza emocję. Kolejne ekrany gry przedstawiają różne sytuacje społeczne. Na rysunku jednej osobie brakuje twarzy. Zadaniem dziecka jest wybranie spośród 4 możliwości (umieszczonych pionowo po prawej stronie ekranu) właściwej ekspresji mimicznej i przeciągnięcie jej na właściwe miejsce. Sytuacje te to:

1. grupka dzieci bawi się wspólnie, a jedno dziecko stoi obok;

2. jedno dziecko popycha drugie;
3. na podium stoją dzieci, które zajęły 3 pierwsze miejsca w konkursie;
4. na idące drogą dziecko wyskakuje z budy wielki pies, którego zatrzymuje tylko łańcuch;
5. na imprezie urodzinowej z tortu wyskakuje clown;
6. dziecko po ugryzieniu jabłka orientuje się, że jest ono robaczywe;

Również sytuacja diagnostyczna numer 3 ma formę quizu interaktywnego (Szd/1/2/z.2.3). Zadaniem uczniów jest samodzielne ułożenie w komputerze mimicznych puzzli – takie dopasowanie elementów twarzy (oczu, ust i brwi), aby wyrażały wskazane przez głos w komputerze emocje. Głos w komputerze mówi o jednej z 5 emocji „jestem wesoły” „jestem rozgniewany”, „jestem smutny”, „jestem przestraszony” lub „jestem zaskoczony” – zadaniem dziecka jest dopasowanie elementów twarzy tak, żeby twarz wyrażała wskazaną emocję (usta, oczy, brwi). Uczeń wybiera z menu czy będzie teraz wybierał z zestawu brwi, oczu czy ust.

Sytuacja kształtująca umiejętność nr 2: „Kostka emocji” połączona jest ze specjalnie przygotowaną kostką do gry (załącznik: Szd/1/2/z.2.4, patrz poniżej), nauczyciel może również wykorzystać prawdziwą kostkę zabawkową. Do kostki nauczyciel przykleja ilustracje dziecięcych buzi przedstawiających różne stany emocjonalne. Uczniowie mają za zadanie rzucić kostką, zrobić przed lustrem minę podobną do tej wylosowanej, a następnie nazwać ją. W grupie dzieci, które sobie z tym dobrze radzą można dodatkowo wymyślać powody przeżywanego stanu emocjonalnego przedstawionego na ilustracji.

Za każdym razem nauczyciel notuje swoje obserwacje w arkuszu diagnostycznym. Szablon w sposób prosty i przyjazny pokazuje nauczycielom jak kształtować różne aspekty inteligencji emocjonalnej. Warto poświęcić na to czas szkolny. Umiejętne nazywanie emocji, rozpoznawanie swoich emocji, kształtowanie empatii na odczucia innych prowadzi do budowania kompetencji interpersonalnych. Jest to również kształtowania umiejętności przedmiotowych w zakresie edukacji polonistycznej – dzieci wyposażone w zasób

odpowiedniego słownictwa, uważne na ekspresje mimiczne różnych emocji nie będą miały problemu z opisem różnych ilustracji i nazwaniem jak czują się przedstawione na nich postacie, łatwiej będzie dokonać im interpretacji utworów literackich czy odczuć bohaterów w poznawanych lekturach szkolnych.

Liczne badania pokazują jak ważna w odniesieniu sukcesu zawodowego i osobistego jest dobrze rozwinięta inteligencja emocjonalna. Rozpoczęcie treningu w tym zakresie już na starcie edukacyjnym to inwestycja w sukces dzieci na dalszych etapach edukacyjnych i w życiu zawodowym.

Szd/1/2/z.2.1

Klasa 1 – Szablon diagnostyczny nr 2 – inteligencja emocjonalna, nazywania i rozpoznawanie emocji.



szablon
diagnostyczny
Szd/1/2/z.2.1

KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

Euro Forum

ORE
OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Szd/1/2/z.2.1

Klasa 1 – Szablon diagnostyczny nr 2 – inteligencja emocjonalna, nazywania i rozpoznawanie emocji.



Radość



szablon
diagnostyczny
Szd/1/2/z.2.1

KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Szd/1/2/z.2.1

Klasa 1 – Szablon diagnostyczny nr 2 – inteligencja emocjonalna, nazywania i rozpoznawanie emocji.



Smutek



szablon
diagnostyczny
Szd/1/2/z.2.1



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Szd/1/2/z.2.1

Klasa 1 – Szablon diagnostyczny nr 2 – inteligencja emocjonalna, nazywania i rozpoznawanie emocji.



szablon
diagnostyczny
Szd/1/2/z.2.1



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Szd/1/2/z.2.1

Klasa 1 – Szablon diagnostyczny nr 2 – inteligencja emocjonalna, nazywania i rozpoznawanie emocji.



szablon
diagnostyczny
Szd/1/2/z.2.1



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Szd/1/2/z.2.1

Klasa 1 – Szablon diagnostyczny nr 2 – inteligencja emocjonalna, nazywania i rozpoznawanie emocji.



Strach



szablon
diagnostyczny
Szd/1/2/z.2.1



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Szd/1/2/z.2.1

Klasa 1 – Szablon diagnostyczny nr 2 – inteligencja emocjonalna, nazywania i rozpoznawanie emocji.



szablon
diagnostyczny
Szd/1/2/z.2.1



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Szd/1/2/z.2.1

Klasa 1 – Szablon diagnostyczny nr 2 – inteligencja emocjonalna, nazywania i rozpoznawanie emocji.



Złość



szablon
diagnostyczny
Szd/1/2/z.2.1



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Szd/1/2/z.2.4

Klasa 1 - Szablon diagnostyczny nr 2 - Inteligencja emocjonalna, nazywanie i rozpoznawanie emocji.



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



szablon
diagnostyczny
Szd/1/2/z.2.4

Szd/1/2/z.2.4

Klasa 1 - Szablon diagnostyczny nr 2 - Inteligencja emocjonalna, nazywanie i rozpoznawanie emocji.



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Szablon diagnostyczny nr 10 (Szd/1/10) - Autoprezentacja i radzenie sobie z lękiem społecznym (nieśmiałością). Umiejętność wystąpień publicznych, zaprezentowania wyników swojej pracy czy zaciekawienia słuchaczy są równie ważne jak opisana wcześniej inteligencja emocjonalna. Umiejętności tych często brakuje starszym uczniom, a nawet studentom czy osobom dorosłym. Stopniowe osvajanie dzieci z sytuacjami wymagającymi ekspozycji społecznych, ćwiczenie umiejętności pracy głosem i przestrzenią wpłynie na ich dalszy sukces edukacyjny.

W szablonie po krótkim wprowadzeniu teoretycznym zaproponowano kilka sytuacji diagnostycznych oraz kształtujących umiejętności, są one proste i łatwe do przeprowadzenia w klasie. Ważne aby często stwarzać dzieciom okazje do ćwiczenia umiejętności autoprezentacji, nie ograniczać się tylko do szkolnych przedstawień, apeli czy konkursów. Im częściej ćwiczymy, tym większa szansa na stopniowe budowanie kompetencji. Zabawy przedstawione w szablonie można stosować regularnie lub przeprowadzać podobne ćwiczenia z nastawieniem na rozwijanie omawianych umiejętności. Po każdej z tych zabaw/ćwiczeń nauczyciel notuje swoje obserwacje w arkuszu obserwacji. Daje mu to możliwość systematycznego monitorowania omawianych umiejętności oraz zaplanowania jak je wzmacniać u poszczególnych dzieci. Szablon zawiera również wskazówki jak pracować z dziećmi bardzo nieśmiałymi. Celem poszczególnych interakcji jest:

- poznanie stopnia opanowania umiejętności dziecka na początku klasy 1,
- rozwijanie umiejętności komunikacyjnych,
- zwiększanie samoświadomości,
- trening wyobraźni i kreatywności,
- rozwijanie umiejętności autoprezentacji,
- wzmocnienie poczucia przynależności do grupy,
- kształtowanie zdolności twórczego podejścia do problemu,
- integracja grupy i pogłębianie znajomości,

Zabawy te to:

Sytuacja diagnostyczna 1: „Przedstaw się”

Na początku roku szkolnego każdy uczeń klasy 1 przedstawia się kolejno na forum klasy. Rundkę rozpoczyna nauczyciel, modelując sposób autoprezentacji. Nauczyciel zwraca uwagę, którzy uczniowie bez problemu realizują to zadanie, którym sprawia to pewne trudności, a którzy nie podejmują próby przedstawienia się w grupie i swoje obserwacje zamieszcza w arkuszu diagnostycznym nr 10.1.

Sytuacja diagnostyczna 2: „Moje zdjęcie”

Uczniowie przynoszą swoje zdjęcie i opowiadają o nim. Nauczyciel określa w arkuszu diagnostycznym nr 1, który uczeń opanował umiejętność autoprezentacji, który ma z tym pewne trudności, a u którego umiejętność ta wymaga ćwiczeń.

Sytuacja diagnostyczna 3: „Moje marzenie”

Dzieci wykonują pracę plastyczną „moje marzenie”, a następnie opowiadają o niej. Nauczyciel obserwuje, którzy uczniowie radzą sobie z zaprezentowaniem własnej pracy, a którzy mają z tym trudności. Swoje spostrzeżenia zamieszcza w arkuszu diagnostycznym nr 10.3.

Sytuacja kształtująca umiejętności autoprezentacji nr 1: „Moja grupa lubi”

Na początku zabawy każde dziecko losuje kolorowe patyczki. W ten sposób dzielimy uczniów na 4 lub 5 grup. W powstałych grupach dzieci mają wspólnie ustalić, co ich łączy np. co lubią robić w wolnym czasie; co lubią jeść; jakie oglądają bajki, filmy; etc następnie wybierają jedną rzecz ich łączącą i wspólnie prezentują swoją grupę na forum (np. jeśli grupa ustali że wszyscy lubią zabawy ruchowe demonstrują te zabawy, jeśli ustalą, że wszyscy lubią śpiewać – śpiewają; jeśli ustalą, że wszyscy lubią tańczyć- tańczą, itd).

Sytuacja kształtująca umiejętności autoprezentacji nr 2: „Jaka to litera”

Każda para uczniów siedzących razem w ławce dostaje od nauczyciela kartkę z literą, której kształt mają odwzorować własnym ciałem. Reszta dzieci odgaduje, jaka to literka.

Proponowane sytuacje poza rozwijaniem umiejętności autoprezentacji integrują grupę, dają możliwość nawiązywania nowych znajomości, rozwijają poczucie przynależności do grupy, umożliwiają odkrywanie swoich mocnych stron, budowanie poczucia własnej wartości, rozwijanie zdolności komunikacyjnych, kreatywności oraz współpracy.

Szablon diagnostyczny nr 13 (Szd/1/13) – Integracja klasy i wprowadzenie do pracy grupowej. Rozpoczynając kolejny, nowy etap nauki dzieci wchodzą w nową rolę społeczną, rolę ucznia. Stawia to przed nimi wiele możliwości ale również trudności, z którymi muszą się zmierzyć. W pierwszych dniach nauki szkolnej, uczniowie poznają nowych kolegów i koleżanki, nową nauczycielkę, niektórzy radzą sobie z tym znakomicie, inni potrzebują więcej czasu i pomocy ze strony dorosłych. Zabawy i ćwiczenia integracyjne są skierowane nie tylko do uczniów klas 1. Nauczyciel może je wykorzystać w dowolnym wybranym przez siebie momencie roku szkolnego, jednak zwykle dzieje się tak na początku każdego roku szkolnego. Warto jednak jak najczęściej wprowadzać ćwiczenia integrujące zespół klasowy i kształtujące umiejętność pracy w grupie. Idea oceniania kształtującego pomaga budować w klasie atmosferę sprzyjającą uczeniu się, a z pewnością jej głównym komponentem jest duch współpracy, a nie rywalizacji. Wyobraźmy sobie klasę, w której uczniowie dbają o wspólny sukces, uczą się odpowiedzialności za siebie, ale i za swoich kolegów, budują relacje oparte na koleżeństwie i wzajemnej akceptacji.

Zabawy zaproponowane w tym szablonie, podobnie jak w przypadku kształcenia umiejętności autoprezentacji są proste i łatwe do przeprowadzenia w klasie. Częste stosowanie tego typu interakcji zbliża uczniów do siebie i pomaga budować wzajemne relacje. Poniżej przedstawiamy przykładowe ćwiczenia:

Zabawa 1. Podawanie piłki z imieniem.

Uczniowie (i nauczycielka) ustawiają się w kole, nauczycielka przynosi piłkę dowolnej wielkości. Podaje ją dowolnemu uczniowi/uczenncy i woła przy tym głośno swoje imię. Uczeń do którego rzucona została piłka próbuje ją złapać, powtarza imię osoby rzucającej. Następnie rzuca piłkę do dowolnej osoby i głośno mówi swoje imię itd., aż wszyscy rzucają piłkę.

Zabawa 2. Runda powitalna z pałeczką.

Wszyscy uczniowie wraz z nauczycielką siedzą razem w kole na dywanie. Nauczycielka przedstawia uczniom reguły obowiązujące podczas zabawy: **tylko ta osoba, która trzyma pałeczkę w dłoni ma głos. Nie wolno przerywać czy komentować. Ta osoba, która trzyma pałeczkę opowiada o sobie w kilku słowach. Pozostałe osoby uważnie słuchają osobę mówiącą.** Zabawę zaczyna nauczycielka, modelując sposób komunikowania, może to być informacja typu: „Nazywam się Ania Kowalska, jestem nauczycielką, lubię kolor zielony i lody o smaku czekoladowym”, lub inna dowolnie wybrana przez osobę rozpoczynającą zabawę.

Zabawa 3. Kodeks klasy ...

Nauczycielka zaprasza uczniów na dywan i zaczyna rozmowę na temat tego co można zrobić aby wszyscy w klasie czuli się dobrze. Czy są jakieś zasady, reguły które ułatwią wszystkim pracę i zabawę w klasie szkolnej? Czy można określić zasady, których wszyscy będą przestrzegać? Najpierw zapisywane są wszystkie propozycje nawet jeśli się powtarzają, następnie droga eliminacji z kierującą rolą nauczyciela zostają wybrane te zasady i normy, które będą obowiązywały w danej klasie. Można zachęcić dzieci do narysowania symboli rysunkowych poszczególnych norm. Zostają one spisane lub przedstawione za pomocą obrazków na dużym arkuszu i zawieszone w widocznym miejscu sali szkolnej, uczniowie mogą albo podpisać się pod nim albo wykonać odcisk kciuka lub dłoni z wykorzystaniem farb, celem potwierdzenia swojej zgody i zobowiązania się do przestrzegania ustalonych zasad.

Zabawa 4. Wojna na kulki gazetowe

Klasa zostaje podzielona na dwie równoliczne grupy. Każda grupa przygotowuje sobie taką samą liczbę amunicji (kulek z gazet), nauczyciel ustala po ile kulek każdy z uczniów ma przygotować. Zabawę można przeprowadzić na boisku szkolnym, sali gimnastycznej, lub sali lekcyjnej pamiętając o odpowiednim jej przygotowaniu. Dzielimy dostępną przestrzeń szarfą, liną lub innym dostępnym materiałem, drużyny ustawiają się na swoich polach. zadanie polega na przerzuceniu jak największej ilości kulek na pole przeciwników, zasada jest tak, że można trzymać w ręku tylko jedną kulę. Na znak nauczyciela zaczyna i kończy się

rozgrywka. Wygrywa ta drużyna, która na swoim polu ma mniej kulek. Zabawę można powtórzyć kilkakrotnie.

Bardzo ciekawym ćwiczeniem jest poproszenie dzieci o uzupełnienie na karteczkach imion dzieci, które wybrałyby do wykonania wybranych zadań. Nauczyciel może wykorzystać wszystkie lub wybrane pytania lub też stworzyć własne:

1. Wygrałaś(eś) bilety do wesołego miasteczka i możesz zabrać jedną koleżankę/jednego kolegę z klasy. Kogo zaprosisz?
2. W klasie mamy dzień przesadzania. Z kim chciałbyś/chciałabyś usiąść w jednej ławce?
3. W ramach zadania zespołowego należy wykonać plakat. Jakie dwie osoby zaprosiłbyś/zaprosiłabyś do swojego zespołu?
4. W szkole organizowany jest konkurs zespołów muzycznych. Kogo zaprosiłabyś/zaprosiłbyś do swojego zespołu?
5. Mama spakowała Ci do plecaka dwa batoniki. Kogo poczęstujesz?

Po wykonaniu polecenia, uczniowie składają kartki i oddają je nauczycielowi. Nauczyciel nie upublicznia uzyskanych wyników. Może w ten sposób określić, którzy uczniowie są najbardziej lubiani a którzy są odrzucani przez grupę. Szablon podaje wskazówki jak integrować dzieci rzadziej wybierane i jakie metody wychowawcze zastosować.

Doskonałym uzupełnieniem szablonu nr. 13 są karty pracy z zakresu edukacji społecznej. Zawierają one liczne propozycje zabaw integrujących zespół klasowy, budujący ducha współpracy oraz uczących otwartości na pomysły innych. Poniżej przedstawiamy wybrane karty wraz z instrukcjami wykonania zadania. Wszystkie karty wraz z instrukcjami dostępne są na stronie projektu oraz w zasobach Scholarisa.

RYSOWANIE NA ŻĄDANIE

INSTRUKCJA DO KARTY PRACY KONTAKTY Z RÓWIEŚNIKAMI I DOROSŁYMI – KP/1/SPO/1/1

klasa	1	Numer	KP/1/SPO/1/1
edukacja	Społeczna		
obszar tematyczny	Kontakty z rówieśnikami i dorosłymi.		
Cel	integracja zespołu klasowego, kształtowanie zręczności		
materiały	Ołówki/ kredki, chustki do zawiązania oczu		
instrukcja pracy z kartą	<p><u>Rysowanie na żądanie</u></p> <p>Uczestnicy siedzą przy stole, a przed nimi leżą kartki i ołówki. Wszyscy (oprócz prowadzącego zabawę) mają zawiązane oczy. Zadaniem uczestników jest narysować np. świnię, ale w kolejności podawanej przez prowadzącego. Następnie prowadzący czyta instrukcję, czekając po każdym poleceniu aż uczestnicy je wykonają.</p> <p>Polecenia: najpierw narysujcie ogon, teraz głowę, przednią łapę, korpus, tylną nogę, oczy, drugą tylną nogę, drugą przednią łapę; uszy.</p> <p>Na koniec wszyscy zdejmują opaski i sprawdzają jak wygląda ich dzieło!</p>		



SPACER Z MALOWANIEM

INSTRUKCJA DO KARTY PRACY KONTAKTY Z RÓWIESNIKAMI I DOROSŁYMI – KP/1/SPOŁ/1/2

klasa	1	numer	KP/1/SPOŁ/1/2
Edukacja	społeczna		
obszar tematyczny	Kontakty z rówieśnikami i dorosłymi.		
Cel	integracja zespołu klasowego, wyzwalanie kreatywności, uczenie współpracy		
materiały	Ołówki/ kredki		
instrukcja pracy z kartą	<p><u>Spacer z malowaniem</u></p> <p>Uczestnicy siedzą dookoła stołu (max 8 osób). Każdy ma kartkę i kredkę. Na sygnał prowadzącego wszyscy zaczynają coś malować (temat dowolny lub podany przez nauczyciela). Po 30 sek. Na sygnał nauczyciela wszyscy podają kartki osobom z prawej strony. Te rysują dalej zaczęty przez poprzednika rysunek wg własnej fantazji. Po kolejnych 30 sek. kartki znów zostają przekazane dalej, aż obrazki będą dokończone.</p> <p>Na koniec obrazki wracają do osób, które je zaczęły, każdy może powiedzieć co chciał narysować, a co finalnie wyszło.</p> <p>Podczas rysowania nie wolno się komunikować.</p>		
Uwagi	Miejsce na wystawę prac dzieci z możliwością swobodnego podejścia. Dzieci mogą zagłosować ,który rysunek podoba im się najbardziej poprzez ustawienie się przy tym obrazku.		



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



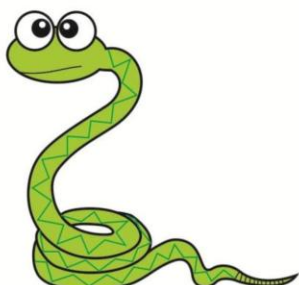
PRZEWODNIK METODYCZNY do klasy 1 1
Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

INSTRUKCJA DO KARTY PRACY KONTAKTY Z RÓWIEŚNIKAMI I DOROSŁYMI – KP/1/SPOŁ/1/5

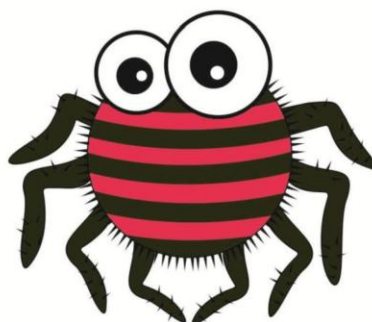
Klasa	1	Numer	KP/1/SPOŁ/1/5
Edukacja	Społeczna		
obszar tematyczny	Kontakty z rówieśnikami i dorosłymi.		
Cel	<ul style="list-style-type: none"> - integracja zespołu klasowego - rozładowanie energii, ćwiczenie zręczności - rozbudzanie kreatywności - powtórzenie zasad bezpieczeństwa na drodze 		
materiały	Ołówki/ kredki		
instrukcja pracy z kartą	<p><u>Elektryczny wąż</u></p> <p>Śmieszny przerywnik na rozluźnienie atmosfery</p> <p>Po okolicy krąży niebezpieczny elektryczny wąż. Aby go pokonać uczestnicy muszą go zdeptać.</p> <p>Jedna osoba imituje ruchy węża trzymając długi sznurek i energicznie nim wywija na podłodze. Reszta grupy stara się go nadepnąć. Osoba, która pierwsza nadepnie węża wygrywa.</p> <p>Po skończonej zabawie dzieci rysują ramkę według własnego pomysłu wokół obrazka zwierzątka które przypomina o bezpiecznym przechodzeniu przez ulicę.</p>		
Uwagi			



Elektryczny wąż



karta
pracy
edu. społeczna
KP/1/SPO/1/5



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

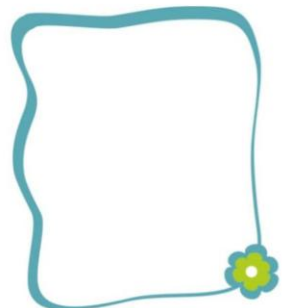
INSTRUKCJA DO KARTY PRACY KONTAKTY Z RÓWIESNIKAMI I DOROSŁYMI – KP/1/SPO/2/1-2

klasa	1	Numer	KP/1/SPO/2/1-2
edukacja	Społeczna		
obszar tematyczny	Przynależność do rodziny i społeczności lokalnej.		
Cel	- integracja zespołu klasowego, - rozbudzanie kreatywności		
materiały	Kredki		
instrukcja pracy z kartą	<p><u>Układanie historii</u></p> <p>Miła zabawa, wywołująca burzę śmiechu, budująca pozytywne relacje w grupie.</p> <p>Każdy uczestnik losuje kartkę z narysowanym przedmiotem (rower/mikser/gitara/arbuz/świeczka itp.) Uczniowie siedzą w kręgu. Prowadzący zaczyna opowiadać wymyśloną historię. W pewnym momencie, po dotknięciu kolana osoby siedzącej obok, ta zaczyna wplatać w opowieść swój wątek zawierający przedmiot, który wylosowała, potem dołączają się kolejne, w ten sam sposób.</p> <p>Ważne jest, aby każdy się zaangażował i opowiedział swoją historię. Najlepiej, żeby narysowane przedmioty nie miały ze sobą ani z główną opowieścią zbyt wiele wspólnego – jest wtedy bardzo śmiesznie.</p> <p>Po skończonej zabawie dzieci mają za zadanie dorysować przedmioty, z którymi kojarzą im się członkowie rodziny.</p>		
Czas	45 minut		
Uwagi	Po skończonym zadaniu warto zachęcić dzieci do pracy w parach i przedstawieniu swoich skojarzeń.		

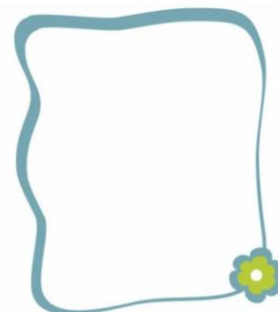


Układanie historii

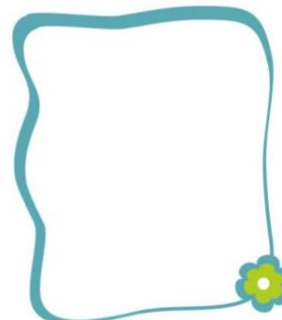
Babcia



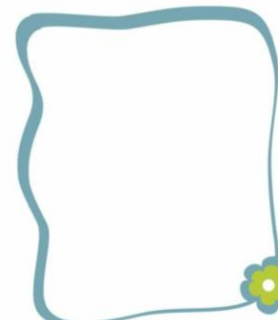
Mama



Dziadek



Tata



karta
pracy
edu. społeczna
KP/1/SPO/2/1-2



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



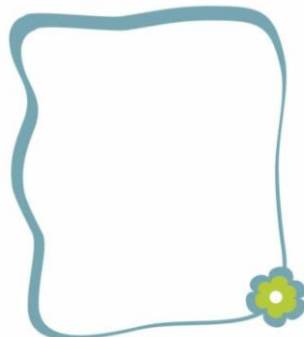
UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



Siostra

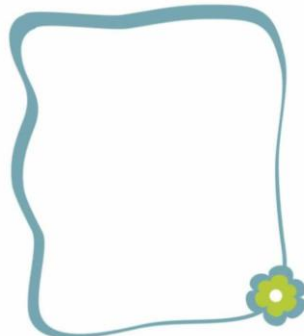


Wujek

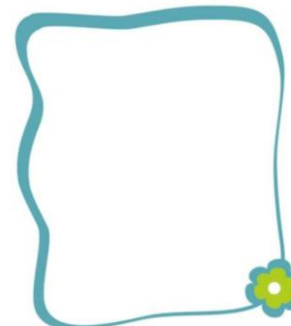


karta
pracy
edu. społeczna
KP/1/SPO/2/1-2

Brat



Ciocia



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



Rozdział III

Komentarz metodyczny do szablonów ocen kształtujących

Jedną z naczelných zasad oceniania kształtującego jego podawanie uczniom celów lekcji i kryteriów sukcesu, inaczej nacobezu. Refleksyjny nauczyciel powinien przed każdą lekcją postawić sobie pytania: Po co uczyć uczniów tego tematu? Dlaczego mają to umieć? Po czym poznam, że nauczyli się tego, co planowałem? Jakie dowody są mi do tego potrzebne?

Ponieważ to uczeń jest najważniejszym ogniwem w systemie edukacji i odbiorcą wszystkich wysiłków i zabiegów nauczycieli cele lekcji muszą być sformułowane w języku, który jest dla niego jasny i zrozumiały. Takie cele nazywamy **celami w języku ucznia**. Muszą one być tak zakomunikowane, aby każdy uczeń, nawet ten sześciolatek, zrozumiał, czego ma się nauczyć podczas lekcji. Oczywiście, na początku przygody z ocenianiem kształtującym, nauczyciele mogą mieć wątpliwości, czy na pewno wszyscy uczniowie rozumieją cele lekcji. Na szczęście, najmłodsi uczniowie są szczerzy i spontaniczni i jeśli poprosimy ich o to, aby podany przez nas cel lekcji opowiedzieli, objaśnili innym kolegom w klasie, to szybko przekonamy się, czy rozumieją cele, które im podajemy. Musimy też być przygotowani na to, że musimy dostosować język, w jakim formułujemy cele do języka uczniów. Aby ułatwić nauczycielom to zadanie, autorzy programu Zaczarowany Ołówek tak zapisali szczegółowe treści nauczania (Załącznik do programu), by były one czytelne i zrozumiałe dla ucznia oraz by były bazą do sformułowania na ich podstawie celu lekcji, np. treści matematyczne Rozpoznaję, wskazuję i nazywam poznane figury geometryczne. Wyszukuję je w otoczeniu i na rysunku. można z łatwością przekształcić na cele w języku ucznia: Będę rozpoznawał, wskazywał i nazywał figury geometryczne. Będę umiał znaleźć figury geometryczne w otoczeniu i na rysunku. Lub też zapis z treści polonistycznych: Przedstawiam się kolegom i koleżankom z łatwością przekształćmy na cel: Będę się umiał przedstawić kolegom i koleżankom.

Oczywiście, samo podanie celów lekcji nie wystarczy. Kluczem do sukcesu jest sprawdzenie, czy cele zostały osiągnięte. Bez tej wiedzy nauczyciel nie może realizować następnych celów, bo bardzo często kolejny cel jest ściśle związany z poprzednim. Do sprawdzania stopnia realizacji celu lekcji świetnie nadaje się metoda świateł drogowych. Nauczyciele stosujący ocenianie kształtujące w edukacji wczesnoszkolnej potwierdzają, że już pierwszoklasiści z powodzeniem wykorzystują światła drogowe do sygnalizowania tego, że znają odpowiedź na pytanie (zielone światło) lub że mają z czymś problem (czerwone światło).

Innym sposobem może być zastosowanie zdań podsumowujących typu: Dzisiaj dowiedziałem się, że... Zaskoczyło mnie, że.... Odkryłem, że... Na dzisiejszych zajęciach najbardziej podobało mi się...

Ponieważ w edukacji wczesnoszkolnej mamy do czynienia z nauczaniem zintegrowanym, warto zastanowić się kiedy i jak często podawać cele uczniom: czy na każdej lekcji czy do całego dnia, a może do danego etapu (np. 2 dni). Nauczyciel powinien sam odpowiedzieć sobie na to pytanie, nie ma uniwersalnych zasad – warto wybrać to, co ma największy sens i co jest realne. Oczywiście cele trzeba podawać dzieciom jak najczęściej, formułować je w sposób zrozumiały dla ucznia, monitorować czy cele zostały zrealizowane i czy uczniowie mają tego świadomość. Można do tego wykorzystać specjalnie przygotowane plakaty lub karty, które nauczyciel umieszcza w widocznym miejscu, w trakcie zajęć odwoływać się do tych wizualnych reprezentacji, a nawet prosić dzieci o uważność i sygnalizowanie, że dany cel jest już osiągnięty. Uczniowie mogą zaznaczać np. plusem przy obrazku, że dany cel został już zrealizowany, w przypadku kart, przenieść daną kartę w inne miejsce (tablica, ściana), któremu możemy nadać jakąś nazwę np. *To już wiemy/umiemy*. Warto wykorzystać możliwości tablicy interaktywnej. Nauczyciel może zapisać/zobrazować cele lekcji na jednej stronie i przykryć je za pomocą narzędzia „kształty.” Dzieci mogą odkrywać pojedyncze cele, a nawet zgadywać jaki może być następny cel. W trakcie zajęć uczniowie mogą przybijać pieczątki (narzędzie „stempel”) przy celach, które zostały zrealizowane. Inne stosowane już często przez nauczycieli sposoby komunikowania celów to rebusy, zagadki i odwołanie się do przyniesionych rekwizytów. Bardzo ciekawy pomysł na odwoływanie się do celów lekcji w edukacji wczesnoszkolnej znaleźć można w książce

D. Sterny „Uczę (się) w szkole”. Znajdziemy tam propozycję „podawania celów lekcji w postaci cegiełek do budowy zamku, który zostanie wzniesiony przez rok nauki”.

Kolejnym elementem oceniania kształtującego, który nierozzerwalnie łączy się z celami lekcji, są kryteria sukcesu, inaczej nacobezu. Są to wyraźne wskazówki dla ucznia określające, co powinien on umieć, co będzie sprawdzane przez nauczyciela. Poprawnie sformułowane nacobezu musi być zapisane w drugiej osobie liczby pojedynczej, np. „zmierzysz linijką” zamiast „będziesz umiał zmierzyć linijką” albo też „napiszesz” zamiast „będziesz umiał napisać”. Kryteria sukcesu stanowią rodzaj umowy, którą zawieramy z uczniem. Umowa ta wiąże obie strony- uczeń wie, co będzie podlegało ocenie i może się do tego przygotować, a nauczyciel sprawdza i ocenia tylko to, co zostało ujęte w nacobezu. W praktyce oznacza to, że jeśli dzieci piszą dyktando na podstawie określonych w nacobezu wymagań (lista słów), ocenie podlegają tylko te wyrazy, które uwzględniono w kryteriach sukcesu. Nauczyciel może zaznaczyć inne błędy, ale nie powinien uwzględniać ich w kształtującej ocenie końcowej. Kryteria sukcesu mogą stać się nieocenioną pomocą dla rodzica, który w edukacji wczesnoszkolnej szczególnie wspiera swoje dziecko, asystuje przy odrabianiu prac domowych, kształtuje nawyk codziennej, systematycznej pracy.

Każdy człowiek, także dorosły, który się uczy, potrzebuje informacji na temat tego, jak przebiega jego proces uczenia się. Chce wiedzieć, z czym radzi sobie bardzo dobrze, a nad czym musi więcej pracować. Chce dowiedzieć się, w jaki sposób może uczyć się efektywniej i potrzebuje wskazówek, które mu to ułatwią. Dziecko także potrzebuje takiej informacji i tylko od nauczyciela zależy, czy oceni jego pracę stawiając piątkę, słoneczko, uśmiechniętą buźkę, czy też udzieli dziecku i jego rodzicom kompleksowej i rzetelnej informacji, która będzie służyła wspieraniu rozwoju dziecka.

Twórcy inicjatywy „Dziecko bez stopni”, do których należą min. eksperci CEO, dyrektorzy szkół i nauczyciele praktycy edukacji wczesnoszkolnej uważają, że „badania nie potwierdzają pozytywnego wpływu oceniania stopniami na uczenie się uczniów. Równocześnie wskazują, że takie ocenianie może tłumić poznawczą orientację ucznia, rozwijać poczucie zagrożenia, obniżać poczucie własnej wartości, hamować kreatywność, demotywować część uczniów do

dalszego uczenia się, nasilać rywalizację i postawy konformistyczne”.
<http://dzieckobezstopni.pl/o-koalycji>

Nauczyciele praktycy- autorzy programu Zaczarowany Ołówek w pełni doceniają rolę oceny kształtującej, gdyż tylko taka ocena wspiera proces uczenia się, nie prowadzi do rywalizacji o stopnie, nie blokuje ciekawości poznawczej i spontaniczności dzieci. Szablon oceniania zgodnie z ideą oceniania kształtującego polega na udzieleniu uczniowi i jego rodzicom właściwie skonstruowanej informacji zwrotnej (IZ). Jej celem jest wsparcie ucznia w uczeniu się oraz pomoc w planowaniu tego, jak ma on zdobywać nową wiedzę i umiejętności. Informacja zwrotna jest oceną kolejnych efektów pracy ucznia i opiera się na kryteriach, które wcześniej nauczyciel podał uczniom do wiadomości.

Konstruktywna informacja zwrotna zawiera cztery elementy:

1.

Opisanie i docenienie dobrych elementów pracy ucznia

Kluczowe w IŻ jest docenienie na początku oceniania mocnych stron pracy ucznia. Jest to uzasadnione psychologicznie, ponieważ sukcesy motywują i wpływają na wzrost wiary we własne możliwości. Powodują, że w dalszej części oceniania łatwiej przyjąć informację o słabszych stronach pracy

W tej części IŻ warto zastosować zwroty: Mocną stroną/ atutem twojej pracy jest... Doceniam... Dobrze wykonałeś..., Podoba mi się, że..., Cieszę się, że..., Zrobiło na mnie wrażenie..., Bardzo dobre efekty osiągnąłeś w..., Możesz być bardzo zadowolony z... Najważniejsze, aby dostosować zapisy do potencjału i możliwości ucznia, pisać w sposób jasny, konkretny i zrozumiały dla dziecka i rodzica.

2.

Opisanie tego, co wymaga poprawienia lub dodatkowej pracy ze strony ucznia

Szczególną uwagę w tej części należy zwrócić na to, aby zapisy obszarów w których, uczeń ma pracować nie były tylko aptekarskim wytykaniem błędów, ale motywowały dziecko do pracy. Informacja zwrotna w tej części powinna wyrażona z użyciem języka JA. Komunikaty kierowane do ucznia w tej części mogą przyjąć formę: Zauważyłam błąd w..., Widzę, że w pracy brakuje..., Zaznaczyłem pomyłki..., Usterki, które dojrzałem/znalazłem w pracy to..., Zaobserwowałam, że...,

Wychwyciłam następujące błędy..., Rzuciło mi się w oczy..., Odnotowałam jeden/kilka braków...

3.

Wskazówki – w jaki sposób uczeń powinien poprawić pracę.

W tej części nauczyciel ma podać uczniowi dokładną instrukcję, w jaki sposób uczeń ma poprawić pracę. Aby to stało się możliwe, uczeń musi zrozumieć, na czym polega jego błąd czy usterka w pracy. Iż w tej części powinna mieć postać konkretnej i jasnej instrukcji. Podaj..., Zastąp..., Zmień..., Popraw..., Przekształć..., Napisz...,

Przepisz..., Wymień..., Zwróć uwagę..., Narysuj...,

4.

Wskazówki – w jakim kierunku uczeń powinien pracować dalej.

Ta część IŻ zawiera zachętę dla ucznia, aby doskonalił swoje umiejętności w jakimś zakresie, rozwijał swoje zainteresowania i talenty, poszukał szerszych informacji na jakiś temat. Jeżeli praca jest bardzo dobra, w tej części można zachęcić dziecko do pomocy innemu uczniowi lub uczniom.

Właściwie skonstruowana informacja zwrotna może przynieść nieocenione rezultaty. Niestety, wielu nauczycieli rezygnuje z niej ze względu na jej czasochłonność i duży wkład pracy w jej przygotowanie.

Jak sobie radzić z tymi trudnościami?

Autorzy programu *Zaczarowany Ołówek* zaprojektowali szablony ocen kształtujących, z których będą mogli skorzystać zainteresowani nauczyciele edukacji wczesnoszkolnej. Szablony te zostały umieszczone na stronie projektu na platformie Moodle, są one również dostępne na portalu Scholaris. Nauczyciel otrzymuje gotowe narzędzie w postaci instrukcji sporządzania nacobezu i informacji zwrotnej. Może wykorzystać je od razu w pracy z uczniem lub zmodyfikować w zależności od potrzeb. W ramach klasy pierwszej nauczyciel ma do dyspozycji szablony, które pozwalają na stworzenie ponad 70 różnych informacji zwrotnych, głównie w obszarze edukacji polonistycznej, matematycznej oraz języka angielskiego.

Są to m.inn. szablony do oceniania umiejętności:

- głoskowania,
- analizy i syntezy sylabowej,
- recytacji,
- grafomotoryki,
- kaligrafii
- do pracy domowej w formie projektu,
- zadań tekstowych (edukacja matematyczna),
- elementów geometrii,
- stosunków przestrzennych,
- umiejętności praktycznych (edukacja matematyczna)
- kolorowania
- zabaw rytmiczno-ruchowych (ćwiczenia koordynacji słuchowo – ruchowej).

Ocena kształtująca kierowana jest zawsze do konkretnego ucznia i bardzo trudno jest przygotować gotowe kilkuzdaniowe informacje zwrotne. Dlatego też poszczególne szablony są zbiorem komunikatów, który umożliwia różne możliwości kombinacji i tworzenia zindywidualizowanych informacji zwrotnych. Szablony dostępne są w wersji edytowalnej, co pozwala na dokonywanie zmian oraz posługiwania się prostym zabiegiem „kopiuj/wklej” do szybszego przygotowania IZ. Niektóre szablony są dostępne w wersji bardziej interaktywnej, zawierają rozwijane okna/ pola, które nauczyciel wybiera poprzez kliknięcie oraz pola, które umożliwiają wpisanie komunikatu z klawiatury.

Również tutaj nauczyciel ma możliwość dokonania edycji.

Szablon oceny kształtującej z edukacji matematycznej – elementy geometrii

Instrukcja:

Pierwsze dwa elementy oceny kształtującej zostały zawarte w poniższej tabeli. Nauczyciel, oceniając ucznia, kolorowymi markerami zakreśla stopień opanowania poszczególnych umiejętności:

na zielono - uczeń w pełni opanował umiejętności

na niebiesko - uczeń nie opanował umiejętności

na żółto - uczeń częściowo opanował umiejętności

Pozostałe dwa elementy oceny kształtującej nauczyciel sporządza podkreślając właściwe dla ucznia określenia lub edytując poprzez usunięcie informacji niepotrzebnych i pozostawienie 2-3 wybranych komunikatów. Warto pamiętać o umieszczeniu w informacji zwrotnej imienia ucznia. W tym przypadku można to zrobić pod tabelą, przed informacją: jak to poprawić.

Nacobezu:

Rozpoznaję na rysunkach figury geometryczne: *koło, trójkąt, kwadrat, prostokąt*

Nazywam figury geometryczne: *koło, trójkąt, kwadrat, prostokąt*

Układam koło, trójkąt, kwadrat, prostokąt z patyczków lub włóczki

Układam i rysuję figury według podanego wzoru

Rysuję drugą połowę figury

Rysuję figurę mniejszą lub większą od podanej

Rysuję odcinki prostopadłe i równoległe w stosunku do siebie

Jak to poprawić?

- Poproś kogoś, aby wyciął z papieru po dwa koła, trójkąty, kwadraty oraz prostokąty i przemieszał je. Połącz w pary takie same figury i nazwij je.
- Poproś kogoś, aby narysował Ci na kartce kilka kół, trójkątów, kwadratów i prostokątów, każdy różnej wielkości. Zamaluj na żółto koła, na niebiesko - trójkąty, zielono - kwadraty, a na czerwono - prostokąty. Nazwij każdą z figur.
- Narysuj lub poproś kogoś o narysowanie na kartce kilku dużych figur, a następnie przyklej do ich konturów włóczkę, patyczki lub dostępne w domu ziarna.
- Jeśli układanie i rysowanie figur według podanego wzoru sprawia Ci trudność, ponumeruj każdą z figur we wzorze, a następnie odtwarzaj je według zaznaczonej kolejności.
- Jeśli narysowanie drugiej połowy figury sprawia Ci trudność, poproś kogoś, aby narysował Ci linię przerywaną, a ty drugą połowę figury dorysuj po jej śladzie.
- Jeśli masz trudności z narysowaniem figury mniejszej obok, narysuj ją w środku, np. małe kółko narysuj w środku dużego kółka.
- Jeśli masz trudności z narysowaniem figury większej obok, narysuj ją na zewnątrz, np. na zewnątrz małego trójkąta dorysuj duży trójkąt tak, by mały znalazł się w środku dużego.
- Przygotuj do zabawy patyczki, klocki lub kredki, a następnie ułóż je tak, aby powstało pięć par odcinków prostopadłych i pięć par odcinków równoległych, poproś dorosłego o sprawdzenie zadania.

W jakim kierunku pracować?

- Wykorzystaj do zabawy tangramy, tam będziesz mieć okazję układać obrazki z figur geometrycznych. Nazywaj te figury, które znasz.
- Odszukaj w swoim pokoju przedmioty lub ich części, które kształtem przypominają koło, trójkąt, kwadrat lub prostokąt.
- Przygotuj samodzielnie pary obrazków przedstawiających figury (mogą być to pary figur różnej wielkości i w różnych kolorach) i zaproś do wspólnej zabawy w memory przyjaciół lub rodziców.
- Znajdź wielką, drukowaną literę w alfabecie, która składa się z odcinków równoległych i taką, która składa się z odcinków prostopadłych.

Inną wersją szablonu jest ten przedstawiony poniżej. Zawiera on interaktywne pola do wyboru lub ewentualnej edycji. Treść umieszczoną w polach interaktywnych można modyfikować poprzez wybranie z paska narzędzi funkcji: developer – tryb projektowania – właściwości –edytuj. Warto zwrócić uwagę, że poniższy rozbudowany kilkustronicowy szablon nie jest „jedną konkretną IZ,” ale jak pisano powyżej zbiorem komunikatów, który pozwala na stworzenie różnych wariantów IZ. W przypadku „głoskowania” można go zastosować po jakimś okresie obserwacji dzieci jako podsumowanie danego etapu i umiejętności z zakresu głoskowania. Nie musimy przygotowywać informacji zwrotnej zawsze dla każdego ucznia. Jeżeli jacyś uczniowie potrzebują więcej pracy w danym obszarze, możemy im częściej przygotowywać IZ. Szczególnie cenne będą dla uczniów i ich rodziców informacje jak pracować dalej i jak poprawić ewentualne słabsze strony.

Szablon oceny kształtującej z edukacji matematycznej – elementy geometrii

Instrukcja:

Z poniższych elementów nacobezu (kryteriów sukcesu) nauczyciel wybiera potrzebne sformułowania i tworzy własne nacobezu zgodnie z tym, co chce ocenić, dostosowując je do potrzeb i umiejętności poszczególnych uczniów w klasie.

Nauczyciel sporządza czteroelementową informację zwrotną (IZ), wybierając z listy zaproponowane zapisy i wstawiając je do przygotowanej tabeli. W przypadku bezbłędnej pracy, można pominąć w informacji zwrotnej krok drugi („z czym uczeń ma trudności”).

Głoskowanie

Nacobezu:

- Dzielę słowo na głoski, np. [sz-a-f-a, si-e-d-e-m, m-u-ch-a, ch-l-e-p] (*Nauczyciel podaje przykłady, które wykorzystuje na lekcjach.*).
- Liczę głoski w słowie.
- Wskazuję miejsce głoski w słowie (zamalować odpowiedni kwadracik pod obrazkiem).
- Podaję głoskę, od której rozpoczyna się dane słowo.
- Wykonuję polecenia nauczyciela, np. "Podskocz, kiedy usłyszysz głoskę [...] w słowie", "Stań na prawej nodze, jeśli usłyszysz głoskę [...] na początku słowa/
w środku słowa/na końcu słowa."
- Podaję słowa lub otaczam pętlą obrazki/wyrazy, które rozpoczynają się głoską [...].



(Rysunek słońca w tabelce jest symbolem pierwszego elementu informacji zwrotnej, czyli tego, co uczeń robi dobrze. Nauczyciel może wzmocnić swój komunikat słowami typu: *cieszę się, doceniam, podoba mi się, że, jestem dumna, że.*)

- Poprawnie dzielisz/podzieliłeś krótkie słowa na głoski, np. *ul, dom, kot.*
- Poprawnie dzielisz/podzieliłeś słowa na głoski.
- Poprawnie zaznaczasz/zaznaczyłeś miejsce głoski w słowie, zamalowując odpowiedni kwadracik pod obrazkiem.
- Podskakujesz/poskoczyłeś, kiedy słyszysz głoskę [...] w słowie.
- Stajesz/stanąłeś na prawej nodze, gdy słyszysz głoskę [...] na początku słowa/ w środku słowa/na końcu słowa.
- Podajesz/podałeś słowo, które zaczyna się od głoski [...].
- Podajesz/podałeś kilka słów, które zaczynają się od głoski [...].
- Podajesz/podałeś dużo słów, które zaczynają się od głoski [...].
- Poprawnie liczysz/policzyłeś głoski w słowie.
- Prawidłowo podałeś, jaka jest pierwsza głoska słowa w dwóch przykładach.
- Podzieliłeś na głoski trzy spośród pięciu słów.
- Policzyłeś głoski w trzech spośród pięciu przykładów.



(Rysunek słońca za chmurką z deszczem w tabelce jest symbolem drugiego elementu informacji zwrotnej, czyli tego, z czym uczeń ma trudności. Nauczyciel może tu dodać sformułowania typu: *masz trudności z, nie zauważyłam, żebyś, mylisz, niepoprawnie podajesz.*)

Masz (duże) trudności w:

- podaniu pierwszej głoski słowa,
- poprawnym policzeniu wszystkich głosek w słowie,
- podaniu liczby głosek w dłuższych słowach,
- podzieleniu słów na głoski,
- podzieleniu dłuższych słów na głoski

Nie zawsze/ Zwykle nie:

- podskakujesz, kiedy słyszysz głoskę [...] w słowie,
- stajesz na prawej nodze, gdy słyszysz głoskę [...] na początku słowa/ w środku słowa/na końcu słowa,
- poprawnie zaznaczasz miejsce głoski w słowie, zamalowując odpowiedni kwadracik pod obrazkiem,

Można użyć także sformułowań:

- Podzieliłeś na głoski trzy spośród pięciu słów.
- Prawidłowo podałeś, jaka jest pierwsza głoska słowa tylko w dwóch przykładach.



(Rysunek słońca na tle chmurki w tabelce jest symbolem trzeciego elementu informacji zwrotnej, czyli tego, jak uczeń może pracować, żeby pokonać swoje trudności.)

Nauczyciel może wykorzystać następujące propozycje:

- Określ pierwszą głoskę w słowach: *Ola, Ula, Ewa, Iza, Ala*, które będzie wypowiadać twoja mama lub tata.
- Poćwicz w domu głoskowanie następujących słów: [...].
- Głoskując słowa, licz głoski na palcach.
- Podaj trzy słowa, w których głoska [...] jest w środku/ na końcu słowa.



(Rysunek tęczy w tabelce jest symbolem czwartego elementu informacji zwrotnej, czyli tego, w jakim kierunku pracować nad rozwijaniem ćwiczonych umiejętności.)

Nauczyciel może wykorzystać następujące propozycje:

- Przez najbliższe dwa tygodnie, każdego dnia przegłoskuj rodzicom imiona ulubionych bohaterów kreskówek/nazwy potraw/ imiona kolegów.
- Przygotuj zadanie dla rodziców, np. wykonaj rysunki ulubionych bohaterów kreskówek, zwierząt, pod rysunkiem umieść ilość kwadracików, odpowiadającą liczbie głosek w nazwie obrazka i poproś rodziców o zamalowanie kwadracika przy głosce, którą wskażesz.

- Wyszukaj w swoim pokoju jak najwięcej przedmiotów, których nazwy zaczynają się od [...].
- Zaproś rodziców do gry "łańcuch słów". (Pierwsza osoba mówi słowo, następna podaje słowo, zaczynające się od ostatniej głoski poprzedniego słowa itd.)

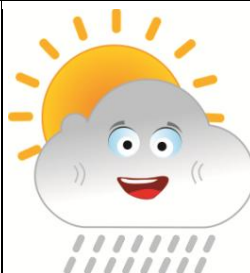
Nacobezu:

- dzielę słowo na głoski,
- liczę głoski w słowie.

Marku!



Gratuluję Ci! Poprawnie podzieliłeś krótkie słowa na głoski i policzyłeś głoski w trzech spośród pięciu przykładów.



Widzę, że masz jeszcze trudności w dzieleniu dłuższych słów na głoski i podaniu liczby głosek w dłuższych słowach.



Poćwicz w domu głoskowanie następujących słów: *woda, zegar, stółek*. Głoskując słowa, licz głoski na palcach.







Przez najbliższe dwa tygodnie, każdego dnia, przegłoskuj rodzicom imiona ulubionych bohaterów kreskówek lub nazwy potraw.





Przykładowa informacja zwrotna

Poniżej znajduje się szablon, który daje możliwość utworzenia, co najmniej 4 informacji zwrotnych dotyczących głoskowania. Nauczyciel:

1. wpisuje imię wybranego ucznia.
2. w każdym polu informacji zwrotnej nauczyciel może dwukrotnie skorzystać z listy rozwijanej i wybrać odpowiedni komunikat, daje to możliwość wstawienia dwóch gotowych zdań (pole: kliknij i wybierz), miejsca wykropkowane pozwalają na wpisanie ręczne konkretnych przykładów po wydrukowaniu tabelki
3. pole: kliknij tu aby wprowadzić tekst pozwala na wpisanie własnego tekstu z klawiatury komputera
4. istnieje możliwość edycji tekstu w polach: „kliknij i wybierz tekst”, ale wymaga to zastosowania funkcji developer w pasku narzędzi

 Bardzo mnie cieszy, że: Kliknij i wybierz Kliknij i wybierz Kliknij i wybierz	 Masz (duże) trudności w: Kliknij i wybierz Kliknij i wybierz
 Jak możesz to poprawić: Kliknij i wybierz Kliknij i wybierz	 Jak możesz pracować dalej: Kliknij i wybierz

Przykładowa informacja zwrotna

Alicjo!	
 <p>Gratuluje Ci! Bardzo dobrze wskazałeś wśród wyrazów nazwy osób, rzeczy, roślin i zwierząt.</p>	 <p>Widzę, że masz jeszcze trudności ze wskazywaniem nazw osób, rzeczy, roślin i zwierząt w zdaniu.</p>
 <p>Jeśli nie jesteś pewien czy wyraz w zdaniu to nazwa osoby, rzeczy, rośliny lub zwierzęcia zastanów się czy odpowiada ona na pytanie kto? co?</p>	 <p>Pobaw się w kalambury gdzie hasłami będą rzeczowniki – nazwy osób, rzeczy, roślin lub zwierząt.</p>

Zachęcamy do wykorzystania oraz modyfikowania szablonów w codziennej pracy, mając nadzieję, że ułatwia one formułowanie informacji zwrotnych, okażą się inspiracją do własnych pomysłów, a przede wszystkim zachęcą nauczycieli do stosowania oceny kształtującej.



Rozdział IV

Komentarz metodyczny do narzędzi testujących

Ważnym elementem efektywnej realizacji założeń programu jest systematyczne i bieżące monitorowanie, w jakim stopniu założone cele edukacyjne i wychowawcze osiągamy na danym etapie. W tym celu przygotowano bogaty zestaw narzędzi testujących do wszystkich edukacji. Pozwalają one na dobre zaplanowanie pracy już na początku roku szkolnego. Nauczyciel, który zdecyduje się na korzystanie z tych narzędzi, będzie wiedział, w jakim kierunku zmierza i po czym pozna, że założone cele zostały osiągnięte. Testy są udostępnione w wersji pozwalającej na dowolną edycję. Zestawy zaproponowane przez autorów to jedynie propozycja. Nauczyciel może je dowolnie modyfikować lub łączyć zadania w ramach różnych edukacji. Autorzy celowo nie proponują punktacji, nie chodzi bowiem o wystawianie ocen z testów, ale o uzyskanie informacji zwrotnej, które obszary są już opanowane przez uczniów, a które należy jeszcze doskonalić. Oczywiście nauczyciel może udzielić informacji zwrotnej uczniom zgodnie z zasadami oceniania kształtującego. Zachęcamy do przejrzenia szablonów ocen kształtujących i wykorzystania dostępnych tam formatów.

Poniżej przedstawiamy krótką charakterystykę gotowych zestawów dla wybranych edukacji.

Edukacja język angielski

Nauczyciel ma do wyboru 15 testów podzielonych na trzy grupy. Pięć pierwszych testów dotyczy tematyki: liczby 1-10, kolory i nazwy przyborów szkolnych, (T/1/JA/1), (T/1/JA/2), jedzenie oraz konstrukcja „*I like.... I don;t like.....*”, funkcje językowe typu: *Have some chips!/ No,thanks./ It;s jummy/ It’s juck* (T/1/JA/3), dom, meble oraz przymyki miejsca (T/1/JA/4), zwierzęta, przymiotniki opiujące zwierzęta w połączeniu z konstrukcją „*I’ve got....*” Powyższe testy może przeprowadzić nauczyciel po zakończeniu określonego działu. Ten sam zakres tematyczny nauczyciel może również monitorować korzystając z innowacyjnych testów tzw.

peer tests lub testów grupowych sprawdzających poziom opanowania poszczególnych umiejętności. Poniżej przedstawiamy instrukcje przeprowadzenia testu koleżeńkiego wraz z przykładowym testem.

Każdy test koleżeński składa się z 5 zadań.

Część 1A to część dla ucznia, który rozwiązuje zadanie.

Część 1B to część dla ucznia, który sprawdza zadanie. Jest to klucz odpowiedzi. Znajdują się tam również informacje, jakie czynności ma wykonać uczeń, który sprawdza test.

Testy koleżeńskie mają charakter interakcji. Często zadaniem ucznia sprawdzającego jest nie tylko samo sprawdzenie zadania, ale również wykonanie czynności, które mają umożliwić uczniowi 'testowanemu' wykonanie zadania np. uczeń musi zakreślić nazwy jedzenia, które poda mu uczeń sprawdzający test. Uczeń sprawdzający jest więc stroną aktywną i również musi wykazać się znajomością testowanego tematu.

Test może być przeprowadzany dla jednej osoby lub może nastąpić zamiana ról tj. osoba testowana staje się osobą sprawdzającą.

Zadania sprawdzają różne sprawności i elementy języka. Można je więc stosować w zestawie lub pojedynczo.

Po wykonaniu zadania, uczniowie wspólnie sprawdzają odpowiedzi z graficznym kluczem

(część 1B) i je analizują. Następnie uczeń sprawdzający podaje koledze/koleżance symbol:



wszystko niepoprawnie



część poprawnie



wszystko poprawnie

Nauczyciel może wtedy zastosować informację zwrotną dla poszczególnych uczniów. Przed wykonaniem testu koleżeńkiego, nauczyciel powinien przećwiczyć z uczniami rozwiązywanie różnych typów zadań, tak by techniczny aspekt związany z rozwiązaniem zadania nie miał wpływu na powodzenie w jego rozwiązaniu.

Edukacja matematyczna – nauczyciel ma do dyspozycji 25 narzędzi testujących, min. sprawność rachunkową, stosunki przestrzenne, umiejętności praktyczne.

Edukacja polonistyczna- nauczyciel ma do dyspozycji 20 narzędzi testujących.

- Zamień szlaczek w literki: „ś” i „Ś”. Uzupełnij do końca linijki.
- Napisz, ile głosek jest w wyrazie, który przedstawia rysunek.
- Przeczytaj wszystkie litery. Jabłka z samogłoskami pomaluj na czerwono, a jabłka ze spółgłoskami pomaluj na żółto.
- Z poplątanych nici ułożyły się wyrazy z „ż”, „zi”, „ń”. Znajdź je i wypisz w linijce.
- Skreśl rysunki, w których nazwach nie występuje „rz”.
- Oto rysunki, które kojarzą się z pewnymi miastami Polski. Pod rysunkami wpisz nazwę miasta.

Na uwagę zasługuje test o n Umerze T/1/POL/19-20. Jest to test grupowy w formie olimpiady ortograficznej opartej o zasadę stacji zadaniowych. Test tren zawiera dokładną instrukcję oraz materiały do pięciu stacji zadaniowych.

Edukacja przyrodnicza to zestaw 10 testów. Przykładowe polecenia do zadań to:

- Otocz pętlą zwierzęta, które mają skrzydła.
- Połącz zwierzę z pokarmem, którym się żywi.
- Pokoloruj zwierzęta, które spotkasz w wiejskiej zagrodzie.
- Połącz przedmioty z narządami zmysłów, które je rozpoznają.
- Pokoloruj te przedmioty, które nie kojarzą się z zimą.
- Otocz pętlą ślady, które zostawiają zwierzęta.

- Zamaluj w wężu nazwy zwierząt: owadów na żółto, ssaków na brązowo, ptaków na niebiesko.
- Przeczytaj tekst o bocianach, a następnie odpowiedz na pytania pod tekstem pełnym zdaniem.

Edukacja społeczna to także zestaw 10 testów. Poniżej przedstawiamy przykładowe polecenia dla ucznia:

- Połącz pojazd z numerem telefonu.
- Narysuj po prawej stronie talerza nóż. Z której strony narysujesz widelec, z której strony narysujesz łyżkę? Czy wiesz, z której strony narysujesz łyżeczkę?
- Jakie słowa kojarzą ci się z bezpieczeństwem? Połącz linią właściwe wyrazy.
- Korzystając z mapy wypisz miasta leżące nad morzem.

Podobne narzędzia testujące zostały przygotowane w ramach obudowy dydaktycznej programu do pozostałych edukacji.

Rozdział V

Komentarz metodyczny do obudowy dydaktycznej programu



Program *Zaczarowany ołówek* wyposażony jest w bardzo bogatą obudowę dydaktyczną w formie tradycyjnych materiałów edukacyjnych, jak również materiałów interaktywnych.

Poniżej przedstawiamy zestawienie materiałów do klasy pierwszej.

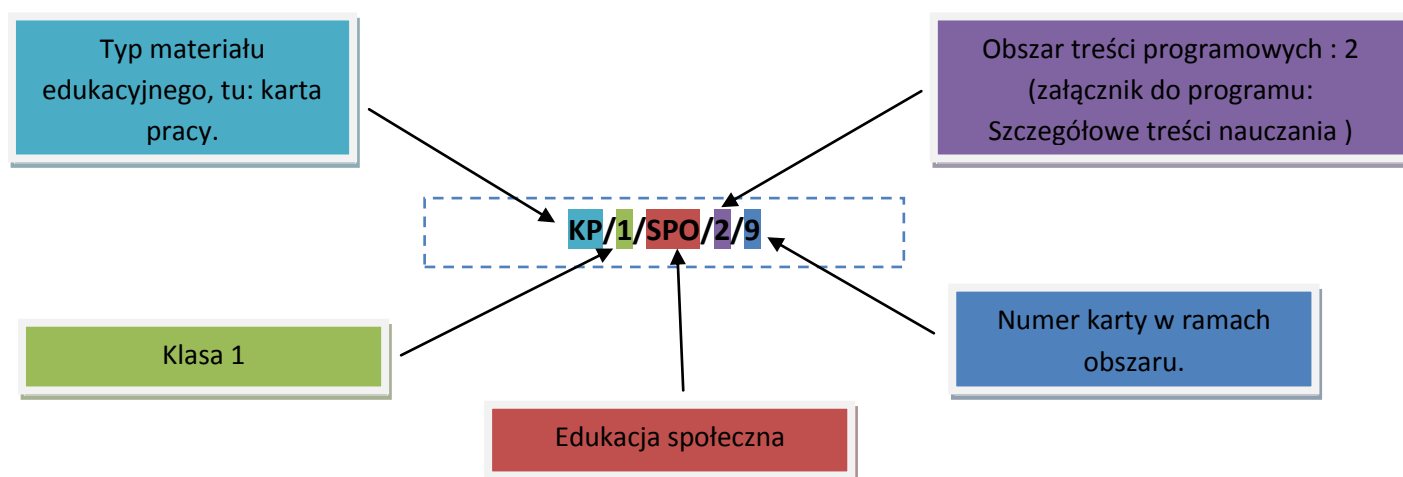
EDUKACJA	POL	MAT	PRZ	SPOŁ	PLAST	MUZ	J.ANG	KOMP	TECH	W-F
KARTY DYADKTYCZNE DO KOPIOWANIA	78	78	78	46	16	16	134	19	19	16
QUIZY INTERAKTYWNE	220	220	220	120	50	50	460	30	30	15
PREZENTACJE (FILMY EDUKACYJNE, POWERPOINT i inne)	20	20	20	7	6	7	60	5	5	10
GRY INTERAKTYWNE	2	2	2	1	1	1	6	1	1	0

Jak widać z powyższej statystyki program kładzie największy nacisk na kształcenie umiejętności matematycznych, w zakresie języka angielskiego oraz poprzez rozbudowany komponent interaktywny umiejętności komputerowych. Nauczyciel może elastycznie dobierać elementy obudowy dydaktycznej, a poprzez to realizować następujące cele:

- indywidualizować proces nauczania;
- różnicować metody i tempo pracy z uwzględnieniem potrzeb dzieci 6 i 7 letnich;
- dbać o potrzeby dzieci zdolnych;
- różnicować treści ze względu na potrzeby danego zespołu klasowego;

- wyjść poza treści określone w podstawie programowej;
- różnicować metody pracy uwzględniając różne style uczenia się;
- wzbogacać pracę domową;
- uczyć dzieci odpowiedzialności za proces uczenia się – uczniowie mogą decydować, co ich szczególnie interesuje i wykonać zadania z danego obszaru;

Każdy element obudowy dydaktycznej posiada kod odniesienia. Poniżej przedstawiamy jak odczytywać kody nadane poszczególnym ćwiczeniom:



Materiały dydaktyczne nie są scenariuszami zajęć, a jedynie propozycją ćwiczeń uzupełniających, utrwalających oraz systematyzujących wiedzę. Budowane tak, aby spełniać założone w programie cele. W przypadku kart pracy ważne jest odwołanie się do instrukcji – zawiera ona często opisy gier i zabaw ruchowych, a karta służy uczniom do dokonania refleksji.

Poniżej przedstawiamy przykładowe karty pracy. Niektóre wzbogacone są o propozycje zabaw oraz scenariusze zajęć spójne z założonymi treściami szczegółowymi nauczania.



INSTRUKCJA DO KARTY PRACY PISANIE I CZYTANIE – KP/1/POL/3/56

klasa	1	numer	KP/1/POL/3/56
edukacja	polonistyczna		
obszar tematyczny	Pisanie i czytanie		
cel	Rozpoznawanie i pisanie litery „m”. Dzielenie krótkich wyrazów na sylaby.		
materiały	Karty z rysunkami (krowa, koza, kot). Karty pracy dla uczniów		
instrukcja pracy z kartą	<p>Zadanie pierwsze (rozpoznawanie głoski „m”)</p> <p>Dzieci siedzą na dywanie w trzech rzędach lub małych kółkach. Nauczyciel trzyma w ręku trzy karty z rysunkami: krowa, koza, kot. Nauczyciel pokazuje rysunek krowki i mówi: <i>Kółko pierwsze naśladuje krowkę: muuu. (Dzieci powtarzają)</i></p> <p><i>Kółko drugie naśladuje kozę: mmeee. (Dzieci powtarzają)</i></p> <p><i>Kółko trzecie naśladuje kotka: miaa. (Dzieci powtarzają).</i></p> <p>Następnie nauczyciel tłumaczy: <i>gdy pokażę rysunek krowki - mucz krowki, gdy pokażę kozę - odezwą się, gdy zobaczycie kotka - zamiatcz kotki.</i></p> <p>Dzieci kilkakrotnie odzywają się w grupach. Nauczyciel może poprosić o zaśpiewanie znanej dzieciom piosenki np. "Wlaź kotek na płotek" za pomocą samych sylab. Pokazuje wybrany rysunek i wtedy dzieci śpiewają sylaby: mu mu mu mu mu mu, miał miał miał, me me me me me me, miał miał miał.</p> <p>Zdanie drugie (zabawa z piłką - "Dokończ słowo")</p> <p>Dzieci siedzą na dywanie w kółku. Nauczyciel mówi pierwszą sylabę słowa rozpoczynającego się od litery m i rzuca piłkę do dziecka, które musi dokończyć słowo, np.: ma - luch. Dla ułatwienia nauczyciel na początku zabawy może przeczytać kilka wyrazów np. mama, mały, małpka, Małgosia, masło, miłość, miły, mizeria, Monika, mokry, mowa, modlitwa, mewa, melodia, meta, muzyka, muzeum, mumia, mydło, myślę, mędrzec, mężczyzna, miasto, miodek, miotła, miednica. Dzieci starają się nie powtarzać tych samych słów i dzielą wyrazy na sylaby.</p>		



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPOJNOŚCI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



Rozpoznawanie i pisanie litery „m”.

1. Odszukaj takie same sylaby lub wyrazy na kredkach i połącz je z dziećmi. Jeden chłopiec już złapał pierwszą kredkę!



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

INSTRUKCJA DO KARTY PRACY PISANIE I CZYTANIE – KP/1/POL/3/59

klasa	1	numer	KP/1/POL/3/59
edukacja	polonistyczna		
obszar tematyczny	Pisanie i czytanie		
cel	Wysłuchiwanie i wskazywanie głoski „o” w nagłosie, śródgłosie i wygłosie.		
materiały	Kredki		
instrukcja pracy z kartą	<p>Nauczyciel rozdaje karty pracy, czyta uczniom polecenia i monitoruje pracę uczniów.</p> <ol style="list-style-type: none"> Otocz zielonym kolorem obrazki, w których nazwie słyszysz „o”. Wybierz na obrazku i pokoloruj te części domu, w których nazwie słyszysz „o”. Uczniowie sprawdzają w parach czy pokolorowali te same elementy. <p>Zabawa ruchowa:</p> <p>Nauczyciel czyta kilka wyrazów.</p> <p>Dotknij oka, jeśli słyszysz „o” na początku.</p> <p>Dotknij czubka nosa, jeśli słyszysz „o” w środku.</p> <p>Złap za ucho, jeśli słyszysz „o” na końcu.</p> <p>Przykładowe wyrazy:</p> <p>koń, owca, kok, drewno, ogórek, osiem, pomidor, por, kaloryfer, ogród, ołówek, obraz, złoty, grosz, owad, balon, puzon, Gucio, harmonia, fasola</p>		
Czas pracy	30– 45 min		
uwagi	Propozycja pracy domowej: Na kartce z bloku A4 zaprojektuj pokój dla swojego przyjaciela z Ołówkowa. Narysuj jak najwięcej przedmiotów, w których nazwie słyszysz „o”.		



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

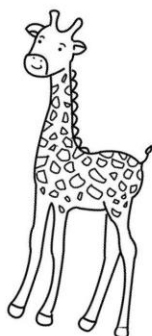


"Materiał edukacyjny wytworzony w ramach projektu "ZACZAROWANY OŁÓWEK - Innowacyjny Program Nauczania Wczesnoszkolnego" współfinansowanego przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego"



Litera „O” – głoskowanie

1. Otocz zielonym kolorem obrazki, w których nazwie słyszysz „o”.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



2. Wybierz na obrazku i pokoloruj, te części domu, w nazwach których słyszysz „o”.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



INSTRUKCJA DO KARTY PRACY ELEMENTY GEOMETRII - KP/1/MAT/3/2

klasa	1	numer	KP/1/MAT/3/2
edukacja	matematyczna		
obszar tematyczny	Elementy geometrii		
cel	Rozpoznawanie figur geometrycznych, utrwalenie nazewnictwa, rozpoznawanie niepasującego elementu, określanie dlaczego ten element nie pasuje, układanie elementów zgodnie z zasadami.		
instrukcja pracy z kartą	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nauczyciel wraz z dziećmi przypomina cechy dzięki którym można rozpoznać daną figurę geometryczną 2. Uczniowie wykonują zadanie nr 1 z karty pracy 3. Nauczyciel wraz z dziećmi z kolorowego papieru przygotowuje kształty koła, prostokąta, kwadratu, trójkąta. Uczniowie za pomocą kolorowych kształtów projektują własnego ludzika potem nakleją ludzika na kartkę papieru i robią klasową galerię <p>Uczniowie wykonują zadania 2,3,4 z karty pracy</p>		
Czas pracy	45 min		
uwagi			

instrukcja
do
karty pracy
edu. matematyczna
KP/1/MAT/3/2



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

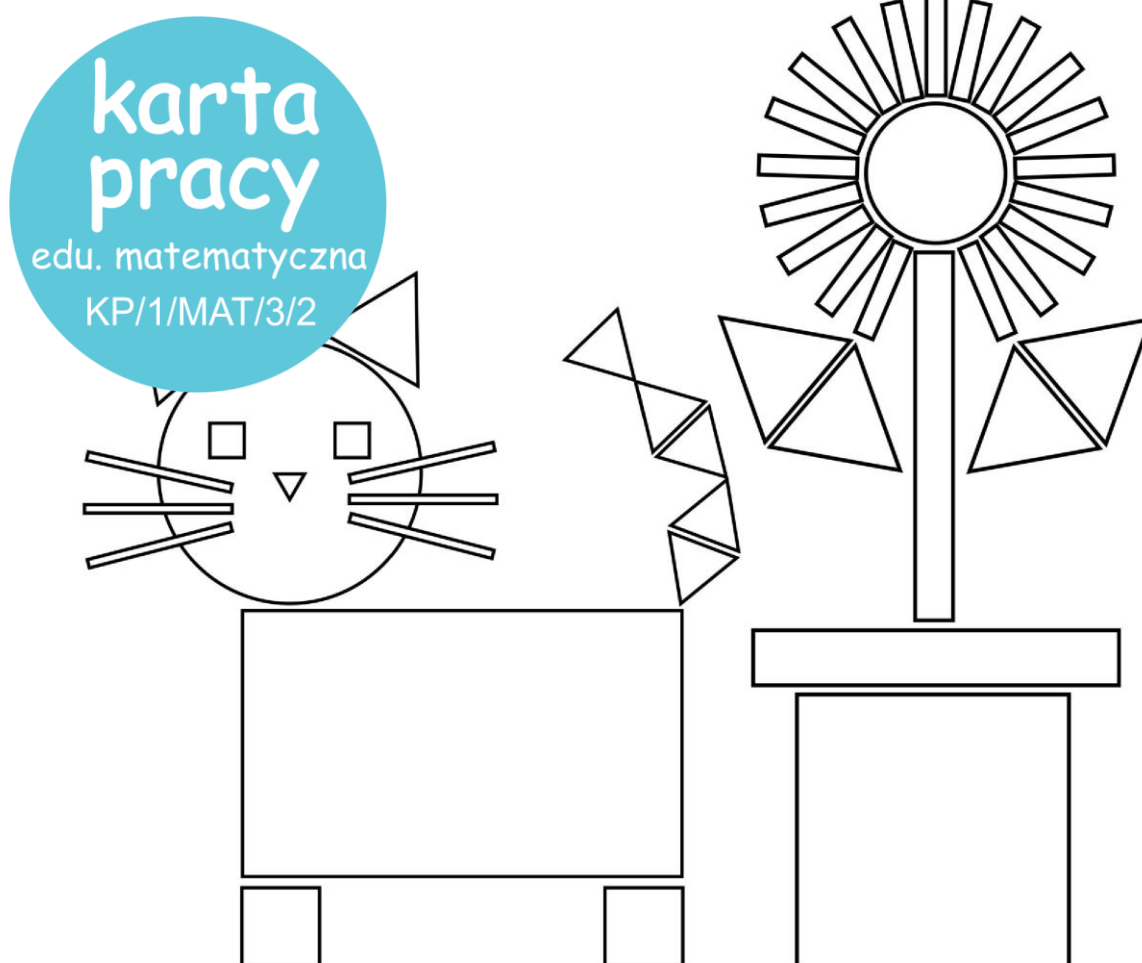
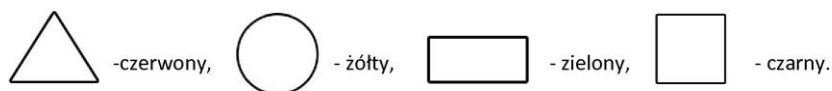


Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



Rozpoznawanie figur geometrycznych

1. Znajdź na rysunku figury geometryczne, nazwij je, a potem pokoloruj według wzoru:



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



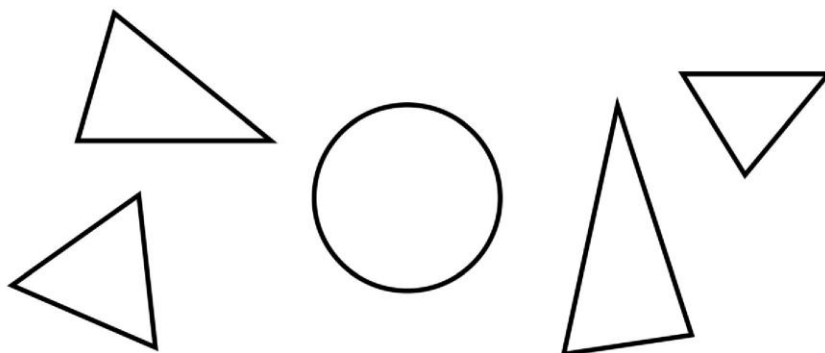
UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



2. Skreśl figurę, która nie pasuje. Dlaczego?

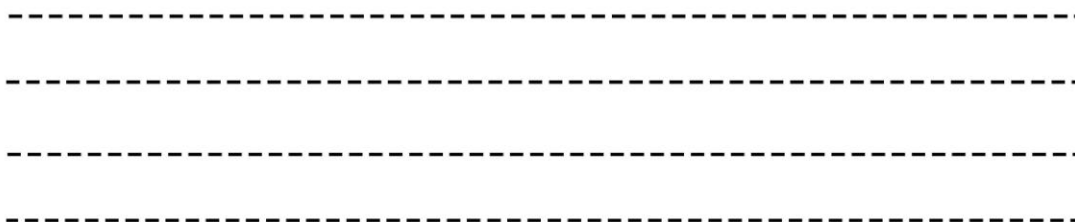


3. Tola układała figury zgodnie z wymyśloną zasadą. Odgadnij tę zasadę i dorysuj resztę figur.



karta
pracy
edu. matematyczna
KP/1/MAT/3/2

4. Wymyśl swoją zasadę i narysuj wzór z figur.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



karta
pracy
edu. muzyczna

KP/1/MUZ/2/3



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Praca metodą projektu

Pojęcie „projekt” zdomowiło się w polskiej szkole na dobre, choć jeszcze kilkanaście lat temu była to ogromna nowość. Dziś już żaden nauczyciel nie ma wątpliwości, że praca metodą projektu edukacyjnego przynosi nieocenione korzyści. Niektórzy pedagodzy mają jednak wciąż wątpliwości, czy ta metoda sprawdzi się w pracy z dzieckiem w edukacji wczesnoszkolnej. Autorzy programu Zaczarowany Ołówek są przekonani, że projekt edukacyjny jest doskonałym narzędziem, które nie tylko rozwija umiejętność uczenia się przez całe życie, ale daje dzieciom możliwość autentycznego i bezpośredniego doświadczania. Dzieci najlepiej przyswajają wiedzę, jeśli mogą działać, przeżywać sytuację edukacyjną, współpracować w grupie, wspólnie poszukiwać odpowiedzi na postawione pytania. Podczas pracy metodą projektu zdobywanie wiedzy przez małe dzieci staje się naturalne, spontaniczne i samodzielne. Nauczyciel ma za zadanie kierować pracą dzieci i organizować im warunki do tego, by samodzielnie zdobywały wiedzę, rozbudzać w nich motywację do działania. Rolą nauczyciela jest także obserwowanie i dokumentowanie aktywności dzieci.

W module VI programu zostały zaprezentowane trzy przykłady projektów edukacyjnych do zrealizowania z uczniami. I tak w klasie pierwszej jest to: „Zdrowe odżywianie

Zaczarowanego Ołówka”, w klasie drugiej: „Zabawy i zabawki naszych rodziców i dziadków”, w klasie trzeciej: „Zaczarowany Ołówek poznaje świat”. Każdy z projektów został w szczegółowy sposób opisany w tabeli z uwzględnieniem podziału na 5 etapów: sformułowanie problemu i celu projektu, zaplanowanie działań, realizacja działań, opracowanie i prezentacja wyników, podsumowanie projektu i refleksja nad jego przebiegiem i wynikami. Warto podkreślić, że każdy projekt zawiera nacobezu, czyli kryteria sukcesu, po których uczniowie poznają, czy udało się im zrealizować wszystkie zaplanowane cele.

Proponowane działania są jednak rozpisane na kilka miesięcy, tymczasem bardzo cenne jest wdrażanie uczniów do pracy zespołowej poprzez „małe projekty”. Bardzo często pomysł na taki mały projekt rodzi się spontanicznie podczas codziennej pracy z uczniami, kiedy to jakieś zagadnienie lub problem szczególnie zainteresuje dzieci. Tak naprawdę projekt może powstać, gdy dzieci podczas spaceru w okolicy szkoły zainteresują się jakimś zjawiskiem (dym z komina, tęcza, liście spadające z drzew, chmury na niebie), rzeczą (samochód dostawczy pod sklepem, śmieci leżące na ulicy, kamienie na polnej drodze) lub osobą (listonosz, kierowca ciężarówki, pani sprzedająca w sklepie). Takie krótkie projekty realizowane w ciągu jednego lub dwóch dni składają się z 3 etapów, jakimi są: wybór tematu przez uczniów, realizacja oraz podsumowanie projektu i refleksja nad jego przebiegiem.

Praktyczne wskazówki dla nauczycieli. Którzy chcą pracować metodą projektu:

- 1.** rozpoznaj potencjał i potrzeby każdego dziecka, dowiedz się, czym się interesuje, jak spędza wolny czas, czym się lubi bawić, wykorzystaj w tym celu arkusz diagnostyczny dla rodzica „Jakie jest moje dziecko?” zaproponowany w naszym programie, aby dowiedzieć się jak najwięcej od rodziców
- 2.** zachęć dzieci, zainspiruj, wykorzystaj ich naturalną w tym wieku chęć i radość płynącą z nauki, podczas następnych etapów edukacyjnych będzie to coraz trudniejsze, jeśli nie zrobisz tego teraz TY, pokaż im, że projekt może być super przygodą, wykorzystaj w tym celu pytania kluczowe, np. Co by było gdyby pory roku zamieniły się kolejnością? Co by było gdyby z ziemi zniknęły wszystkie samochody? Co by było

gdyby rośliny mogły rosnąć bez ograniczeń? Co by było gdyby kamienie mogły mówić?

3. organizuj i koordynuj aktywność dzieci, podziel uczniów na zespoły (jesteśmy zdania, że w pierwszej klasie to nauczyciel decyduje o składzie osobowym zespołów), ucz dzieci, aby rozliczały się z zadań, które mają wykonać, będzie to podstawą do rozwijania umiejętności samooceny i oceny koleżeńskiej, nie zrażaj się tym, że dzieci na początku mogą mieć z tym trudności, one też muszą się tego nauczyć;
4. daj uczniom prawo do popełniania błędów, nawet jeśli wpłynie to nieco na efekt końcowy projektu, to najważniejszy dla nas jest proces, pozwól więc uczniom na pełną samodzielność, nie poprawiaj błędów, nie poprawiaj prac uczniów;
5. jeśli potrzebujesz sojuszników, zaproś do współpracy rodziców lub skorzystaj z lokalnych zasobów, w każdej rodzinie znajdzie się osoba, która może przyjść do szkoły na 15-20 minut i opowiedzieć o czymś ciekawym, przeczytać fragment książki lub zaprezentować jakiś przedmiot czy rekwizyt;
6. rozmawiaj z dziećmi na temat projektu, pytaj ich o to, jak przebiega współpraca, co im sprawia największą trudność, co im sprawia największą radość i zadowolenie, jak się sami oceniają, prezentuj efekty prac dzieci w taki sposób, aby każde czuło się ważne i docenione.

Przykładowe konspekty jednodniowych projektów edukacyjnych:

Czym można zmierzyć świat?

1. Zaprezentowanie głównego problemu do zbadania – Czym można mierzyć świat?
2. Określenie dotychczasowego stanu wiedzy i umiejętności uczniów poprzez zadanie im pytań na temat tego, co wiedzą o mierzeniu, np. Co można zmierzyć? Czym można mierzyć? Po co mierzymy różne rzeczy? Czy umiemy samodzielnie coś zmierzyć? Wszystkie odpowiedzi na pytania zapisujemy po jednej stronie kartonu. Następnie rozmawiamy z dziećmi na temat, czego chciałyby się dowiedzieć o mierzeniu, co chciałyby zmierzyć w

najbliższej okolicy szkoły, w jaki sposób mogą to zrobić, jakie będą do tego potrzebne przyrządy, do czego można wykorzystać wyniki tych pomiarów.

3. Określenie nacobezu do projektu: Przyniosę na lekcję jakiś przyrząd do mierzenia i opowiem kolegom, jak z niego korzystać. Będę zgodnie pracować w grupie. Starannie zapiszę wyniki pomiaru.

4. Realizacja projektu będzie polegać w pierwszej fazie na poproszeniu dzieci o przyniesienie z domu różnych przyrządów do mierzenia. Dzieci podzielone na grupy siadają przy stolikach po 4 osoby i opowiadają o przyniesionych przez siebie przyrządach. Następnie próbują zmierzyć za ich pomocą ławkę szkolną, „Nasz elementarz”, odległość z klasy do pokoju pani dyrektor, grubość najgrubszej książki w bibliotece, długość najdłuższej stopy ucznia itp. Wszystkie wyniki pomiarów grupy zapisują na karcie przygotowane przez nauczyciela, na której będą rysunki- symbole oznaczające stół szkolny, książkę, stopę, gabinet dyrektora. Druga faza polegać będzie na wyjściu z dziećmi w najbliższe okolice szkoły i przydzielenie im zadań do wykonania. Przykładowe zadania: Zmierzcie krokami długość i szerokość budynku szkoły i zapiszcie wynik pomiaru. Porównajcie te wyniki z innymi grupami. Czy wszystkie wyniki są takie same? Dlaczego się różnią? Policzcie, ile osób w ciągu 5 minut przechodzi obok budynku szkoły. Ile samochodów przejeżdża obok szkoły (jeśli szkoła położona jest w dużym mieście przy ruchliwej ulicy). Zmierzcie, jak grube są drzewa wokół szkoły. Znajdźcie najbliższy przedmiot w okolicy szkoły. Co może być najstarsze w okolicy waszej szkoły? Wyniki tych pomiarów uczniowie również zapisują na przygotowanych przez nauczyciela kartach.

5. Podsumowanie i refleksja nad projektem. Uczniowie mogą wykonać dostępne w ramach obudowy dydaktycznej quizy interaktywne: Q/1/MAT/6/31-36

Bardzo ciekawym pomysłem na podsumowanie tego projektu może być wykonanie szkolnej lub klasowej Księgi Guinnessa, która będzie zawierać rzeczy lub obiekty największe, najgrubsze, najcięższe, najdłuższe. Księga taka może mieć postać plakatu, gazetki klasowej lub prezentacji Power Point.



Woda zwykła i niezwykła

1. Zaprezentowanie głównego problemu do zbadania – Do czego potrzebujemy wody?
2. Określenie dotychczasowego stanu wiedzy i umiejętności uczniów poprzez zadanie im pytań na temat tego, co wiedzą o wodzie, np. Skąd się bierze woda? Do czego jest nam potrzebna? Jaki ma smak? Jak pachnie? Jaki ma kształt? W jakich miejscach na świecie jest najwięcej wody, a w jakich najmniej? Czy można pić każdą wodę? Czy woda zawsze jest bezpieczna? Jakie przedmioty unoszą się na wodzie, a jakie toną? Czego chcielibyście się dowiedzieć o wodzie? Co jest w wodzie, co was zadziwia? Na podstawie uzyskanych odpowiedzi, nauczyciel tak kieruje aktywnością dzieci, aby poprzez projekt zaspokoili swoją ciekawość i odpowiedzieli na nurtujące je pytania.
3. Określenie nacobezu do projektu: W zależności od tego, jakie będą potrzeby poznawcze uczniów, mogą to być następujące kryteria sukcesu: Oszczędzam wodę w dwóch wybranych czynnościach wykonywanych codziennie, np. mycie zębów i mycie rąk. Wykonuję proste doświadczenie z użyciem wody. Piję wodę nadającą się do picia. Wskazuję miejsca na świecie, w których jest bardzo mało wody. Podaję dwa przykłady niebezpieczeństw związanych z wodą. Wymieniam 3 przedmioty, które unoszą się na wodzie i 3 przedmioty, które toną.
4. Realizacja projektu będzie polegać na pokazaniu różnych możliwości wykorzystania wody przez ludzi oraz na uświadomieniu dzieciom konieczności oszczędzania wody, gdyż w wielu

miejscach na świecie jest ona bezcennym skarbem. Warto pokazać w tym miejscu dzieciom film, np.: Egipskie pustynie <http://www.youtube.com/watch?v=UTCXO6stFwk>.

Następnie uczniowie mogą z pomocą nauczyciela pokazać na mapie świata miejsca, gdzie jest wody najwięcej i najmniej. Kolejnym etapem może być eksperymentowanie z wodą, np. wąchanie, dotykanie, sprawdzanie, czy woda ma jakiś kształt. Ważne, aby dzieci same doszły do tego, że woda przyjmuje kształt przedmiotu, do którego ją wlewamy. Dzieci mogą przelewać wodę do różnych szklanek, np. wysokich i niskich, sprawdzać, na czym polega różnica. Bardzo wartościowym doświadczeniem może być sprawdzenie, ile wody zużywa jedno dziecko do umycia rąk. W tym celu dzieci udają się do łazienki szkolnej i jedno z nich myje ręce, a drugie „łapie” wodę do miski. Następnie mierzymy „złapaną” do miski wodę za pomocą słoika litrowego i mnożymy przez liczbę dzieci w klasie lub w szkole, aby pokazać jakie ogromne ilości wody zużywają tylko do jednej czynności. Następnym doświadczeniem może być eksperymentowanie z pływaniem. Do miski napętnionej wodą uczniowie wkładają różne przedmioty i sprawdzają, co pływa i co tonie. Mogą to być: kreda, piłeczka ping-pongowa, gumka do włosów, gąbka, kartka papieru, kamyk, butelka z korkiem i butelka bez korka. Dzieci mogą zanotować wyniki obserwacji na karcie przygotowanej przez nauczyciela i poszukać odpowiedzi na pytanie, dlaczego jedne przedmioty pływają, a inne nie. Następnie dzieci mogą w grupach porozmawiać o tym, do czego każde z nich używa wody w codziennych sytuacjach. Można zaprosić na lekcję osobę, np. rodzica, który na co dzień w pracy używa wody, aby opowiedział o tym, jakie konsekwencje w ich pracy spowodowałby brak wody- strażak, pielęgniarka, rolnik, kucharka itp.

5. Podsumowanie i refleksja nad projektem. Podsumowaniem tego projektu może być wspólne wykonanie plakatu, na którym dzieci zobrazują, dlaczego woda jest bezcennym skarbem i dlaczego należy oszczędzać jej zasoby. Można również wykorzystać kartę pracy KP/1/PRZ/5/2 i skupić się na stworzeniu dekalogu ekologa.

Wprowadzenie litery „A” – scenariusz zajęć z edukacji polonistycznej dla klasy 1

Cele zajęć:

- poznanie i utrwalenie kształtu litery „a”, „A”
- Doskonalenie analizy i syntezy głoskowej, wysłuchiwanie głoski w nagłosie, śródgłosie i wygłosie.

Cele w języku ucznia:

- słyszę i rozpoznaję miejsce głoski „a” w słowach
- powtarzam 5 wyrazów, w których występuję głoska „a”

Elementy obudowy dydaktycznej programu do wykorzystania podczas zajęć:

- Karta pracy nr: KP/1/POL/3/40
- Quizy interaktywne: Q/1/POL/2/22

Przebieg zajęć:

Nauczyciel rozdaje każdemu uczniowi obrazek (w wersji kolorowej lub czarno- białej – KP/1/POL/3/40 – karta nauczyciela) i mówi:

Proszę, aby każdy z was (po kolei) powiedział, co przedstawia jego obrazek. Podpowiem, że w nazwach wszystkich obrazków słyszeć głoskę [a] - w jednych na początku, w innych na końcu, w jeszcze innych w środku.

(Nauczyciel może zindywidualizować pracę – łatwiejsze i trudniejsze przykłady.)

Łańcuchy pamięciowe

Dzieci ustawiają się w dużym kole. Teraz pięć pierwszych osób z koła siada w małym kółku wewnątrz dużego koła i pierwsze dziecko wypowiada nazwę swojego obrazka, drugie powtarza nazwę kolegi i dodaje swoją, trzecie powtarza wcześniejsze dwa słowa i dodaje kolejne itd. Po skończonym zadaniu dzieci powracają do dużego koła. Następnie siada kolejna grupka dzieci w małym kółku wewnątrz koła itd., aż w zabawie wezmą udział wszystkie dzieci. (Można poprosić, by dzieci z dużego koła powtórzyły łańcuch pięciu usłyszanych słów, jeśli je zapamiętały.)

Podział wyrazów na głoski.

Dzieci nadal stoją w kole. Nauczyciel mówi:

Chcę, abyście podzielili nazwę swojego obrazka na głoski i powiedzieli, w którym miejscu jest „a”: na początku, w środku czy na końcu. Nauczyciel podaje przykład.

Następnie nauczyciel mówi:

Kto ma wyraz z „a” na początku wbiega do środka koła. Dzieci w środku koła głoskują swój wyraz.

Kto ma wyraz z „a” na końcu wbiega do środka koła. Dzieci w środku koła głoskują swój wyraz.

Kto ma wyraz „a” na początku wyrazu. Dzieci w środku koła głoskują swój wyraz.

Podsumowanie – wykonanie karty pracy KP/1/POL/3/40 – karta ucznia

W ramach pracy domowej uczniowie mogą wykonać ćwiczenie interaktywne: Q/1/POL/2/22



Classroom language – scenariusz zajęć z edukacji język angielski dla klasy 1

Cele zajęć:

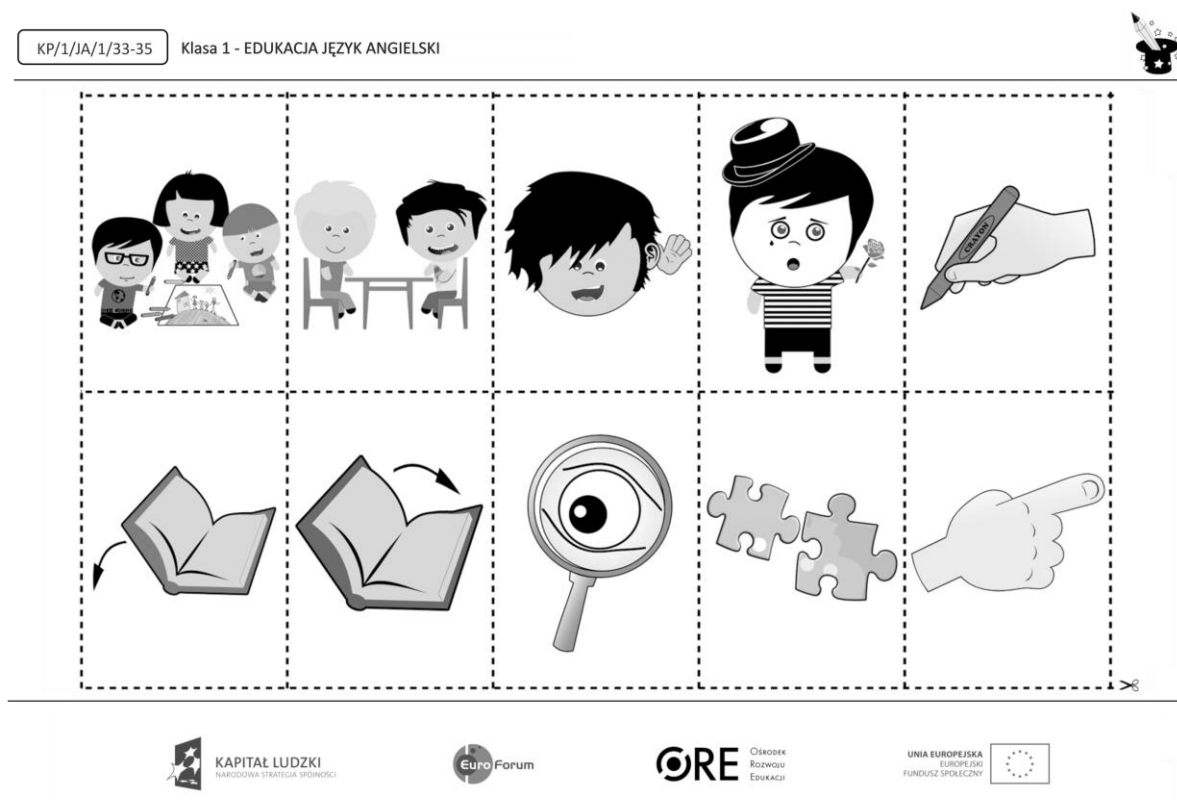
- ✓ Wprowadzenie i utrwalanie w wyrażen związanych z pracą w klasie – wyrażenia kierowane do nauczyciela i innych uczniów – utrwalenie.

Cele w języku ucznia:

- ✓ Rozumiem i używam zwrotów: Ms/Sir, I don't know, I don't understand, Ready, Not yet, Wait please, Help, please, Can I go to the toilet, please?, Can I stand up, please? Can I Barrow your ...?, It's mine, Your turn, My turn, Roll the dice.
- ✓ Wiem, które zwroty stosuję w rozmowie z nauczycielem, a które z kolegami i koleżankami

Elementy obudowy dydaktycznej programu do wykorzystania podczas zajęć:

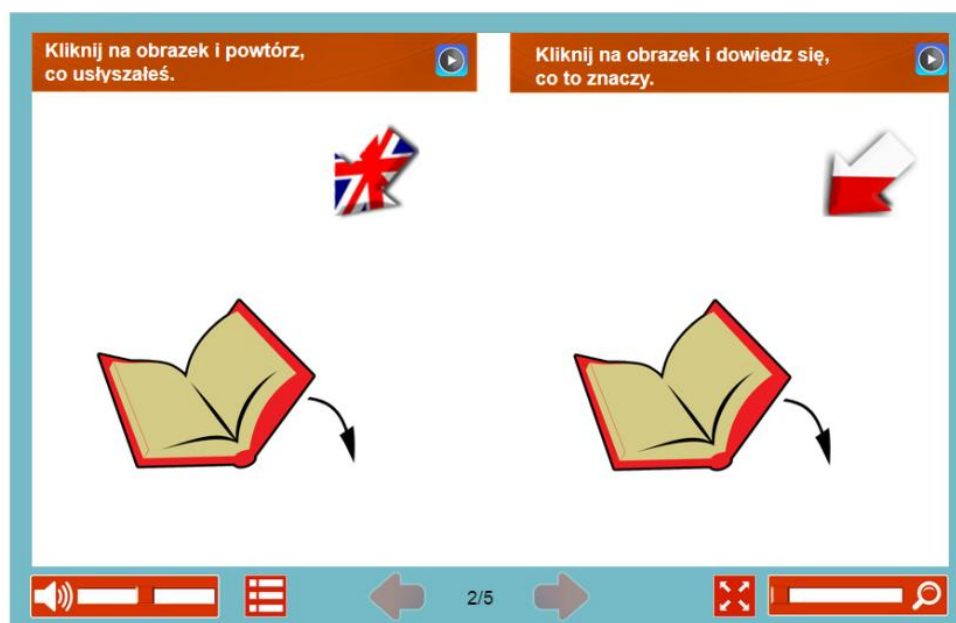
- ✓ Karta pracy nr: KP/1/JA/1/33-35



- ✓ Quizy interaktywne: Q/1/JA/1/01(6I) - Q/1/JA/1/33-35

Przebieg zajęć:

1. Zajęcia mają charakter powtórzeniowy. Dzieci doskonalą posługiwanie się zwrotami i wyrażeniami używanymi podczas lekcji języka angielskiego. Lekcję tą można powtarzać kilkakrotnie w ciągu roku
 2. Dzieci wycinają z karty pracy wybrane mini-flashcardy. Pracują w parach. Do gry wykorzystują tylko jeden zestaw mini-flashcardów. Dzieci układają je w prostokąt lub w koło. Dziecko rzuca kostką i porusza się po pionkiem po flashcardach. Stając na danym polu, musi powiedzieć wyrażenie przedstawione na flashcardzie. Jeśli zrobi to poprawnie, zabiera kartę. Jeśli nie cofa się o jedno pole. W trakcie gry dzieci używają poleceń: my turn, your turn, roll the dice.
 3. Gra: oparta na grze karcianej Piotruś. Dzieci grają w grupach 3-4osobowych. Do gry potrzebne są dwie talie kart. Dzieci tasują i rozdają karty. Nie pokazują kart sobie nawzajem. Zadaniem dziecka jest zdobyć parę tych samych kart. Żeby to zrobić, dziecko wybiera z grupy dowolną osobę i wypowiada wyrażenie, które ma w swoim zestawie kart np. ready. Jeśli zaadresowana osoba posiada flashcard 'ready', przekazuje go proszącemu. Jeśli nie, to następna osoba przejmuje kolejkę.
- ✓ W ramach pracy domowej lub powtórzenia uczniowie wykonują quizy interaktywne:
Q/1/JA/1/01(6I) - Q/1/JA/1/33-35



Cele zajęć:

Zapoznanie z monetami i banknotami o różnej wartości (do wysokości 20 zł)

Kształtowanie umiejętności planowania zakupów w ramach posiadanej kwoty

Cele zajęć w języku ucznia:

Znam monety o wartości: 1,2, 5 zł oraz banknoty o wartości 10 i 20 zł

Planuje zakupy w ramach posiadanej kwoty

Obliczam ile dostane reszty

Przebieg zajęć:

1. Przed zajęciami nauczyciel przygotowuje cztery stoliki z umieszczonymi na nich przyborami szkolnymi i zabawkami, puste kartki do zapisania cen oraz kartkę z brystolu z napisem SKLEP. Dzieci zostają podzielone na 4 grupy kilkusobowe, w zależności od liczby uczniów w klasie. Każdy zespół gromadzi się wokół jednego stolika. Każde dziecko otrzymuje komplet liczmanów lub żetonów odpowiadających wartościom monet i banknotów. Zadaniem dzieci będzie najpierw ustalenie wartości każdego przedmiotu i zapisanie ceny na białej kartce. Następnie dzieci wybierają spośród siebie sprzedawcę, pozostali grają rolę

kupujących (dobrze, jeśli zabawa będzie miała kilka odsłon, gdyż zwykle kilkoro dzieci chce być sprzedawcą).

2. Następnie nauczyciel wydaje te same zadania do wykonania, można przyjąć założenie, że wartość żetonów lub liczmanów wynosi 20 zł. np.

- ✓ Zróbcie zakupy tak, aby wydać wszystkie pieniądze.
- ✓ Zróbcie zakupy tak, aby zostało wam 5 zł. na lody.
- ✓ Zróbcie zakupy tak, aby zostało wam więcej niż 2 zł., ale mniej niż 5 zł.
- ✓ Zróbcie zakupy o wartości 14 zł.

3. W ramach pracy domowej uczniowie wykonują quizy interaktywne:

Q/1/MAT/6/1 - Q/1/MAT/6/12, uczniowie chętni mogą dodatkowo sprawdzić w sklepie papierniczym cenę trzech wybranych przyborów szkolnych.

Rozdział VI

Wskazówki techniczne do pracy z platformą Moodle oraz z tablicą interaktywną



A. INFORMACJE OGÓLNE

MOODLE - jest wysokiej jakości Systemem Zarządzania Nauczaniem, dostarczanym na licencji GPL. Służy do prowadzenia zdalnych kursów oraz projektowania, tworzenia, składowania i udostępniania materiałów szkoleniowych.

Termin Moodle jest skrótem od “Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment” (modularne, zorientowane obiektowo, dynamiczne środowisko nauczania).

Przy projektowaniu wirtualnych lekcji, czy kursów, mamy dostęp do zbioru wielu “składowych systemu”. Są więc dostępne: fora dyskusyjne, pokoje rozmów, dzienniki, quizy, zasoby, ankiety, zadania. Mamy możliwość generowania rozbudowanych testów, tzw: wyborów, dodatkowych skal ocen, czy punktowania wykonanych prac. Możemy określać, które zasoby i części interfejsu Moodle’a mają być widoczne dla zarejestrowanego UŻYTKOWNIKA, a które dla “gościa”, odwiedzającego przypadkowo nasz serwis.

C. LOGOWANIE DO PLATFORMY

W wybranej wyszukiwarce internetowej wpisujemy adres utworzonej platformy („zo.euro-forum.com.pl”), a następnie wpisujemy nazwę UŻYTKOWNIKA i hasło oraz zaloguj się lub wejdź jako gość.

Powracasz na tę stronę WWW?

Zaloguj się tutaj, podając nazwę użytkownika i hasło
(Przyjmowanie cookies (ciasteczek) musi być włączone w Twojej przeglądarce) [?](#)

Nazwa użytkownika

Hasło

Niektóre kursy dostępne są dla użytkowników zalogowanych jako goście.

Zapomniałeś(aś) nazwy użytkownika lub hasła?

Po zalogowaniu przechodzimy do strony głównej, na której znajdują się podstawowe okna:

- Włącz/wyłącz tryb edycji – umożliwia przejście do trybu edycji i wprowadzenie zmian, opcje te nie są dostępne oczywiście dla studenta
- Zmień rolę na – dla administratora umożliwia podgląd platformy w zależności od przypisanych ról: z perspektywy prowadzącego, prowadzącego z prawami edycji lub studenta
- Kategorie kursów – wybieramy kurs, na który jesteśmy zapisani
- Menu główne
- Administracja serwisu

D. ZARZĄDZANIE, EDYTOWANIE I WPROWADZANIE ZMIAN NA PLATFORMIE

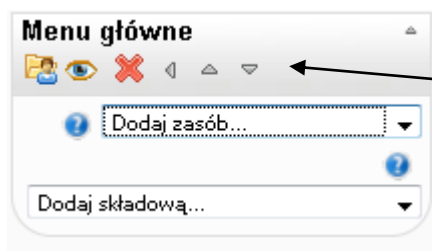
Menu główne

Zalogowani użytkownicy
 (Ostatnie 5 minut)

Youtube Video
 There are no videos in this blocks playlist yet.

Aby dokonać zmian należy włączyć tryb edycji klikając na to okno. Zmian dokonywać może administrator platformy lub prowadzący z prawem edycji.

MENU GŁÓWNE w trybie edycji



Ikony te umożliwiają usunięcie, ukrycie lub przesunięcie okna menu główne

Pole „Dodaj zasób” umożliwia dodanie następujących elementów do strony:

- Wstaw etykietę
- Stwórz stronę tekstową
- Stwórz stronę html
- Link do pliku lub strony www
- Wyświetl katalog plików
- Dodaj pakiet IMS

Pole „Dodaj składową” umożliwia m.in. dodanie następujących elementów:

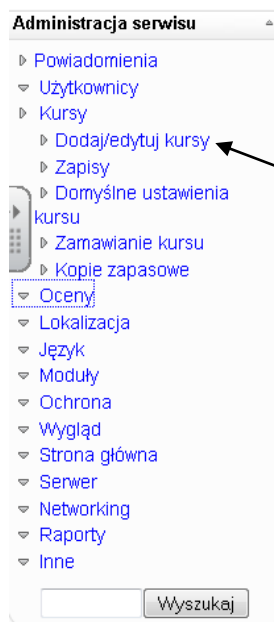
- Ankieta
- Baza
- Czat
- Forum
- Głosowanie
- Quiz
- Słownik pojęć

Administracja serwisu.

Panel administracji serwisu składa się z następujących elementów:

- Powiadomienia
- UŻYTKOWNICY – umożliwia przeglądanie listy UŻYTKOWNIKÓW platformy, dodanie nowego UŻYTKOWNIKA, zmiana profilu lub hasła, uwierzytelnianie.
- Kursy – umożliwia m.in. dodawanie i edytowanie kursów oraz zapisy
- Oceny – umożliwia ustawienie skali oraz nazw ocen, przeglądanie raportów ocen
- Lokalizacja- ustawienia lokalizacji oraz strefy czasowej.
- Język – ustawienia języka, edycja języka, pakiety językowe
- Moduły – zawierają aktywności, bloki oraz filtry
- Wygląd – zawiera tematy, kalendarz, edytor HTML, umożliwia zarządzanie kursem.

- Strona główna - umożliwia ustawienia strony głównej
- Serwer – umożliwia m.in. tryb konserwacji, usuwanie błędów, uporządkowanie
- Raporty – zawierają kopie zapasowe, przegląd kursów, dzienniki zdarzeń



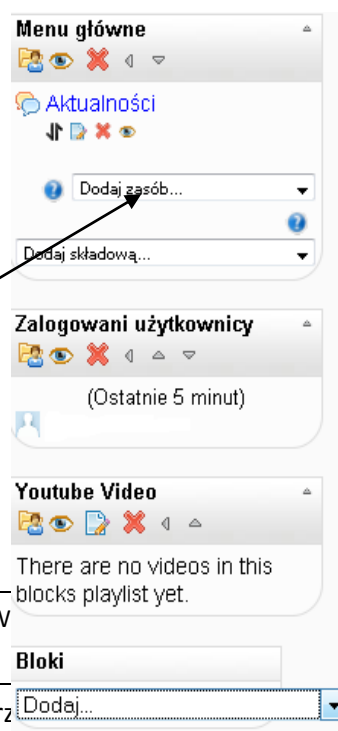
Wygląd panelu „administracja serwisu” z przykładowym rozszerzeniem zakładki „kursy”

Dodawanie bloków:

Zakładka „Blok” pozwala na ustawienie ogólnego wyglądu strony. Najczęściej dodawane bloki to: Co się ostatnio działo? kalendarz, nadchodzące terminy, najświeższe wiadomości, opis kursy, strony, wiadomości.

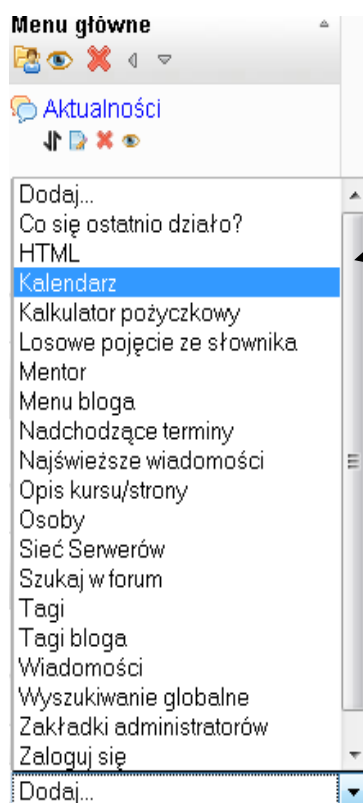
Przykładowe dodawanie bloków: dodaj kalendarz

Kliknij, aby rozszerzyć zakładkę i otrzymać dostęp do wyżej wymienionych funkcji.



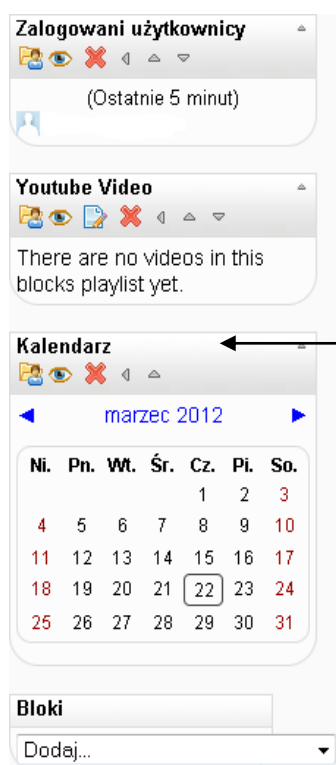
PRZEW

1



Rozszerz zakładkę Bloki, a następnie wybierz „kalendarz”

Wygląd panelu (z włączonym trybem edycji) po dodaniu kalendarza.



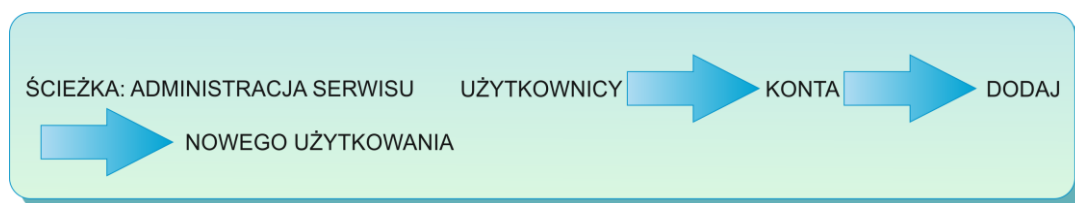
Kursory umożliwiają przesunięcie kalendarza na lewą stronę lub przesunięcie do góry. Krzyżykiem możemy usunąć kalendarz.

Ustawienia strony głównej

Pełna nazwa serwisu <small>fullname</small>	<input type="text" value="Moodle - platforma szkoleniowa"/>
Skrócona nazwa serwisu <small>shortname</small>	<input type="text" value="MSnZ SP43"/>
Opis strony głównej <small>summary</small>	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px;"> <p>Trebuchet 1 (8 pt) Język B <i>I</i> <u>U</u> S x₂ x² [Link] [Image]</p> <hr/> <p>[List Bulleted] [List Numbered] [Table] [Code] [Quote] [Text Color] [Background Color] [Link] [Unlink] [Redo] [Undo] [Find] [Print] [Fullscreen] [Refresh] [Close]</p> <div style="border: 1px solid #ccc; min-height: 150px; padding: 10px;"> <p>Witamy na platformie zdalnego nauczania.</p> <p>Zapraszamy uczniów do korzystania z dostępnych kursów, które są realizowane w Szkole Podstawowej nr 43 w Warszawie w ramach projektu "Nowoczesna Edukacja".</p> </div> </div> <div style="margin-top: 5px;"> <small>Ścieżka:</small> body </div> <div style="margin-top: 5px;"> ? </div>

Opis strony zostanie wyświetlony na głównej stronie

DODAJ NOWEGO UŻYTKOWNIKA



UWIERZYTELNIANIE

Uwierzytelnianie to proces pozwalający użytkownikowi zalogować się na stronie Moodle na podstawie nazwy UŻYTKOWNIKA i hasła. Moodle oferuje kilka sposobów zarządzania uwierzytelnianiem, o nazwie plugins uwierzytelniania.

Istnieją inne sposoby autoryzacji, ale jednym z najpowszechniejszym jest **"Tylko konta utworzone ręcznie"**.

The screenshot shows the 'Ogólne' (General) section of a Moodle user profile form. It includes the following fields and options:

- Nazwa użytkownika***: Text input field for the username.
- Nowe hasło***: Text input field for the new password, with a note: 'The password must have at least 7 characters, at least 1 digit(s), at least 1 lower case letter(s)'. There is an 'Odkryj' (Show) button next to it.
- Wymuś zmianę hasła**: A checkbox to force password change.
- Imię***: Text input field for the first name.
- Nazwisko***: Text input field for the last name.
- E-mail***: Text input field for the email address.
- Wyświetlanie adresu e-mail**: A dropdown menu with the option 'Tylko inni uczestnicy kursu mogą zobaczyć mój adres e-mail'.
- Aktywowany e-mail**: A dropdown menu with the option 'Ten mail jest uaktywniony'.
- Miasto***: Text input field for the city.
- Wybierz kraj***: A dropdown menu with the option 'Wybierz kraj...'.
- Strefa czasowa**: A dropdown menu with the option 'Lokalny czas serwera'.
- Preferowany język**: A dropdown menu with the option 'Polski (pl)'.
- Opis**: A text area for a user description.

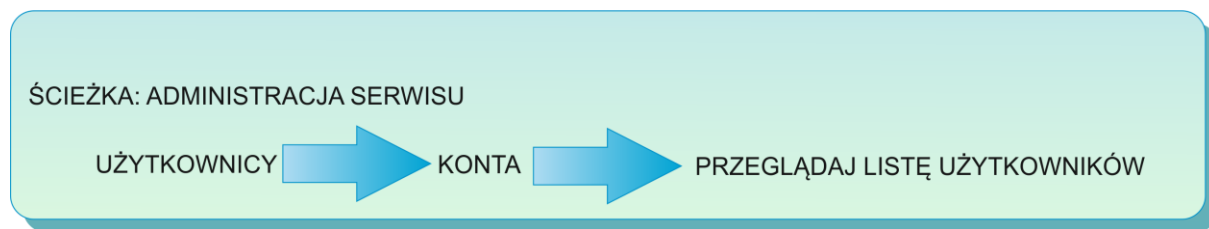
A link '* Pokaż zaawansowane' (Show advanced) is located in the top right corner of the form.

Obowiązkowo uzupełniamy NAZWĘ UŻYTKOWNIKA, HASŁO, IMIĘ, NAZWISKO, E-MAIL, MIASTO i KRAJ. Możemy również wymusić zmianę hasła podczas pierwszego logowania.

PRZEGLĄDAJ LISTĘ UŻYTKOWNIKÓW

Dzięki tej funkcji możemy przeglądać listę dodanych już UŻYTKOWNIKÓW, modyfikować ich profile lub usuwać.

ZMIANA HASŁA UŻYTKOWNIKA



Wybieramy filtr, aby wyszukać UŻYTKOWNIKA, np. PEŁNA NAZWA ZAWIERA Po wyszukaniu UŻYTKOWNIKA, klikamy MODYFIKUJ. Wpisujemy nowe hasło i opcję WYMUSZ ZMIANĘ HASŁA (aby użytkownik podczas logowania mógł wprowadzić swoje nowe hasło). Następnie zatwierdzamy zmiany, klikając ZMIENŃ PROFIL.

PRZEŚLIJ UŻYTKOWNIKÓW

Jeżeli mamy dużo uczniów do zapisania na platformę Moodle, możemy utworzyć listę takich UŻYTKOWNIKÓW w formacie EXCEL, a następnie przesłać ją za pomocą tej funkcji na platformę.

Prześlij użytkowników ⓘ

Prześlij

Plik (Maksymalny rozmiar: 16MB)* Nie wybrano pliku

Separator pola pliku CSV :

Szyfrowanie UTF-8

Podgląd wierszy 10

W tym formularzu są pola wymagane oznaczone *.

DOKUMENT W EXCELU MUSI

- zawierać kolumny: USERNAME, PASSWORD, FIRSTNAME, LASTNAME, EMAIL, CITY, COUNTRY
- być zapisany z rozszerzeniem CSV (zapisujemy zwykły arkusz EXCELa z rozszerzeniem- INNE FORMATY, a następnie wybieramy rozszerzenie **CSV (rozdzielany przecinkami)**; separator: przecinek lub jeżeli system pokazuje błąd to średnik.

Jeżeli lista zostanie dodana, wówczas pojawi się takie okno:

Załaduj podgląd użytkowników ⓘ

username	password	firstname	lastname	email	city	country
anna	m123456	anna	kolej	akolo@vo.pl	rumia	polska
andrzej	m123456	andrzej	kołło	akolej@sp.pl	ryki	polska

Liczba przetworzonych wstępnie (preprocessed) rekordów: 2

Ustawienia

Typ wysyłania: Dodaj nowego i pomiń istniejących użytkowników ▼

Hasło nowego użytkownika: Pole wymagane w pliku ▼

Dodatkowe informacje na temat istniejącego użytkownika: Bez zmian ▼

Hasło istniejącego użytkownika: Bez zmian ▼

Dopuszczaj zmiany nazw: Nie ▼

Zezwól na usuwanie: Nie ▼

Zapobiegaj duplikowaniu adresów email: Nie ▼

Wybierz do wielokrotnych operacji: Nie ▼

Po wybraniu preferowanych opcji, zatwierdzamy dodanie tych UŻYTKOWNIKÓW klikając w PRZEŚLIJ UŻYTKOWNIKÓW.

WIELOKROTNE AKCJE NA UŻYTKOWNIKACH

Funkcja ta służy do dokonywania zmian na większej liczbie UŻYTKOWNIKÓW. Można np. wysłać wybranym użytkownikom maila lub wymusić zmianę hasła.

Z zaznaczonymi użytkownikami

Wybierz... ▼

Wybierz...
Potwierdź
Dodaj / wyślij wiadomość
Usuń
Wyświetl na stronie
Pobierz
Wymuś zmianę hasła

Wykonaj

ZDJĘCIA UŻYTKOWNIKÓW

Można załadować na platformę zdjęcia UŻYTKOWNIKÓW za pomocą funkcji UPLOAD USER PICTURES. Jedynym ograniczeniem jest wielkość pliku (zależna od serwera).

POLA W PROFILU UŻYTKOWNIKA

Administratorzy mogą tworzyć nowe kategorie profilu UŻYTKOWNIKA i pola w *menu Administracja serwisu > UŻYTKOWNICY > Konta > Pola w profilu UŻYTKOWNIKA*.

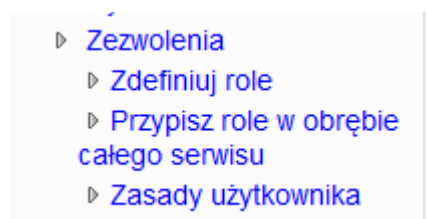
Pola profilu mogą mieć postać: menu wyboru (lista rozwijana), obszar tekstu, wprowadzanie tekstu lub pole wyboru.

Nowe pola profilu pojawią się na stronie UŻYTKOWNIKA, chyba że opcja "Dla kogo jest widoczne to pole?" jest ustawiona na "niewidoczny"; w tym przypadku tylko administrator może zobaczyć to pole. Pola mogą być także wyświetlane na stronie rejestracji jeśli "Pokaż na strony rejestracji?" jest ustawiony na "Yes". Można ustawić kolejność, w jakiej niestandardowe pola profilu mają pojawić w powiązanej kategorii profilu za pomocą strzałek góra / dół w "Pola w profilu UŻYTKOWNIKA"

Aby utworzyć nowe pole w profilu, należy wybrać format pola profilu, który znajduje się w miejscu "Stwórz nowe pole dla profilu" w liście rozwijanej, a następnie po otwarciu nowej strony uzupełnić formularz.

ZEZWOLENIA

W panelu ADMINISTRACJA SERWISU, klikając w zakładkę ZEZWOLENIA pojawiają nam się następujące opcje:



F. DEFINIOWANIE I HIERARCHIA RÓL NA PLATFORMIE MOODLE

Funkcja ZDEFINIUJ ROLE



ZARZĄDZAJ ROLAMI: Funkcja ta pozwala na modyfikację istniejących ról lub stworzenie własnej roli z określonymi kompetencjami.

Role ⓘ			
Nazwa	Opis	Skrócona nazwa	Modyfikuj
Administrator	Administratorzy mogą robić wszystko we wszystkich kursach w obrębie serwisu	admin	
Autor kursu	Autorzy kursów mogą tworzyć nowe kursy i być w nich nauczycielami	coursecreator	
Prowadzący	Prowadzący mogą robić wszystko w kursie, np. zmieniać składowe czy oceniać studentów	editingteacher	
Nauczyciel bez praw edycji	Nauczyciele bez praw edycji mogą uczyć w kursach i oceniać studentów, ale nie mogą wprowadzać zmian edycyjnych.	teacher	
Student	Studenci mają z zasady mniej uprawnień w kursach.	student	
Gość	Goście mają niewiele uprawnień i przeważnie nie mogą nigdzie nic wpisywać.	guest	
Uwierzytelniony użytkownik	Wszyscy zalogowani użytkownicy	user	

[Dodaj nową rolę](#)

ZEZWÓL NA PRZYPISANIE RÓL: Dzięki tej funkcji możemy zezwolić użytkownikom posiadającym dane role na przypisywanie ról innym użytkownikom.

Zarządzaj rolami
Zezwól na przypisanie ról
Zezwól na nadpisywanie uprawnień

Zezwalaj rolowi po lewej stronie przypisywać role w każdej kolumnie

	Administrator	Autor kursu	Prowadzący	Nauczyciel bez praw edycji	Student	Gość	Uwierzytelniony użytkownik
Administrator	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Autor kursu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Prowadzący	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nauczyciel bez praw edycji	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Student	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gość	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Uwierzytelniony użytkownik	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ZEZWÓL NA NADPISYWANIE UPRAWNIEŃ

W tej zakładce możemy wybrać która rola po lewej stronie będzie miała „ważniejszą” pozycję i większe uprawnienia niż pozostałe. Domyślnie ustawione jest tak, aby ADMINISTRATOR miał najważniejsze kompetencje.

PRZYPISZ ROLE W OBRĘBIE CAŁEGO SERWISU

Role przypisane na tej stronie zostaną przyznane użytkownikom w całym serwisie (w tym na stronie głównej i wszystkich kursach). Role, jakie możemy przypisać to: ADMINISTRATOR, AUTOR KURSU, PROWADZĄCY, NAUCZYCIEL BEZ PRAW EDYCJI, STUDENT, GOŚĆ.

Przypisz role w Składniki główne witryny

UWAGA! Role, które przypiszesz na tej stronie zostaną przyznane użytkownikom w całym serwisie (w tym na stronie głównej i wszystkich kursach).

Role	Opis	Użytkownicy	
Administrator	Administratorzy mogą robić wszystko we wszystkich kursach w obrębie serwisu	4	Monika Belina Krzysztof Budzyla Magda Czuba Beata Pasikowska
Autor kursu	Autorzy kursów mogą tworzyć nowe kursy i być w nich nauczycielami	12	Więcej niż 10
Prowadzący	Prowadzący mogą robić wszystko w kursie, np. zmieniać składowe czy oceniać studentów	1	Krzysztof Budzyla
Nauczyciel bez praw edycji	Nauczyciele bez praw edycji mogą uczyć w kursach i oceniać studentów, ale nie mogą wprowadzać zmian edycyjnych.	0	
Student	Studenci mają z zasady mniej uprawnień w kursach.	33	Więcej niż 10
Gość	Goście mają niewiele uprawnień i przeważnie nie mogą nigdzie nic wpisywać.	0	

[Kliknij tutaj, aby wejść do kursu](#)

Z tej strony możemy również wejść do danego kursu. Przycisk na dole strony [KLIKNIJ TUTAJ, ABY WEJŚĆ DO KURSU].

Następnie wybieramy kurs, który nas interesuje. W prawym górnym rogu pojawi się komenda PRZYPISZ ROLE.

[Przypisz role](#)

Kategorie kursów:

bla bla bla tutto in italiano

Przeszukaj kursy:

Klikając w to pole, wejdziemy w zakładkę PRZYPISZ ROLE LOKALNIE, gdzie możemy przypisać role użytkownikom dla tego konkretnego kursu.

[Role przypisane lokalnie](#) [Nadpisz uprawnienia](#)

Przypisz role w Kategorii: Język włoski- Lublin ?

Role	Opis	Użytkownicy	
Administrator	Administratorzy mogą robić wszystko we wszystkich kursach w obrębie serwisu	0	
Autor kursu	Autorzy kursów mogą tworzyć nowe kursy i być w nich nauczycielami	1	Monika Belina
Prowadzący	Prowadzący mogą robić wszystko w kursie, np. zmieniać składowe czy oceniać studentów	0	
Nauczyciel bez praw edycji	Nauczyciele bez praw edycji mogą uczyć w kursach i oceniać studentów, ale nie mogą wprowadzać zmian edycyjnych.	0	
Student	Studenci mają z zasady mniej uprawnień w kursach.	0	
Gość	Goście mają niewiele uprawnień i przeważnie nie mogą nigdzie nic wpisywać.	0	

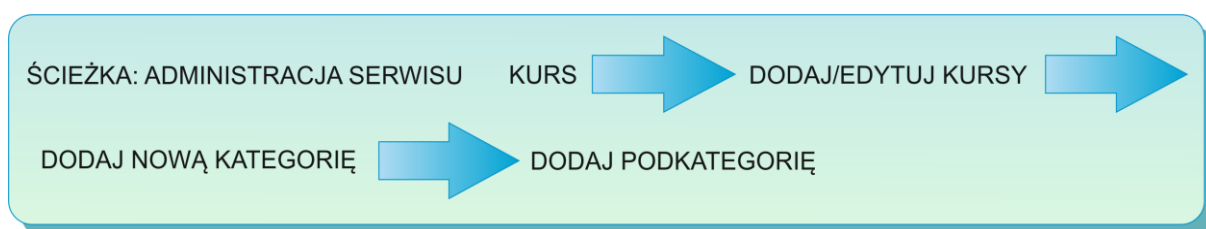
[Kliknij tutaj, aby wejść do kursu](#)

ZASADY UŻYTKOWNIKA

W tej zakładce określone są domyślne role dla UŻYTKOWNIKÓW wraz z bardziej szczegółowymi opisami ich kompetencji. To ważne ustawienia, ale standardowo są ustawione prawidłowo i bezpiecznie; jednakże, oczywiście jest możliwość ich zmian.

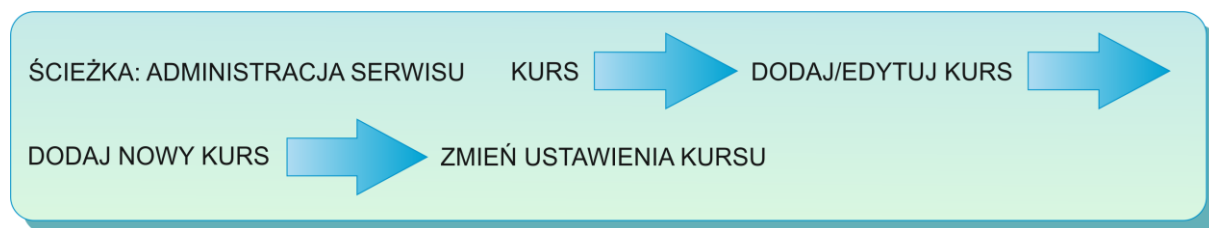
Uwaga: Rola domyślna dla wszystkich UŻYTKOWNIKÓW nigdy nie powinna być ustawiona na gości. Najbezpieczniej jest ustawić opcję Uwierzytelniony użytkownik.

G. KATEGORIE I PODKATEGORIE KURSU



DODAWANIE I MODYFIKACJA NOWEGO KURSU

1. DODAWANIE KURSU



2. USTAWIENIA KURSU

Zmień ustawienia kursu

Ogólne

Kategoria

Pełna nazwa*

Skrócona nazwa*

Numer ID kursu

Streszczenie

Format

Liczba tygodni/tematów

Data rozpoczęcia kursu

Ukryte sekcje

Wiadomości do pokazania

Pokaż oceny

Pokaż raporty aktywności

Maksymalny rozmiar pliku

Czy jest to kurs nadrzędny

FORMAT:

- układ tematyczny (na podstawie podręcznika)
- tygodniowy (co tydzień uczeń ma jakieś zadanie do zrobienia)
- kurs LAMS i SCORM (kursy zbudowane w zewnętrznych programach, np. WBT Express lub Hot Potatoes i załadowane na platformę).

UKRYTE SEKCJE: albo zwinięte albo zmniejszone

POKAŻ OCENY: studentowi (tak/ nie)

POKAŻ RAPORT AKTYWNOŚCI: ile razy dany użytkownik wchodził do kursu

MAKSYMALNY ROZMIAR PLIKU: rozmiar pliku w/g ustawień serwera jaki można przesłać na platformę Moodle.

KURS NADRZĘDNY: jak ważny jest dany kurs. Domyślnie: nie (tak samo ważny jak inne)

The screenshot shows the Moodle course settings form with the following sections and options:

- Zapisy**
 - Metody zapisywania się na kurs: Wartość domyślna obowiązująca na witrynie (Internal Enrolment)
 - Rola domyślna: Wartość domyślna obowiązująca na witrynie (Student)
 - Kurs, na który można się zapisać: ☐ Nie ☒ Tak ☐ Zakres dat
 - Data początkowa: 20 marzec 2012 ☒ Wyłącz
 - Data końcowa: 20 marzec 2012 ☒ Wyłącz
 - Okres uczestnictwa: Nieograniczone
- Zgłoszenie o wygaśnięciu powiadomienia**
 - Powiadom: Nie
 - Zawiadom studentów: Nie
 - Próg: 10 dni
- Grupy**
 - Rodzaj grup: Brak grup
 - Wymuś: Nie
- Dostępność**
 - Dostępność: Ten kurs jest dostępny dla studentów
 - Klucz dostępu do kursu: Odkryj
 - Dostęp jako gość: Wejście dla gości nie jest dozwolone

ROLA DOMYŚLNA: student

KURS, NA KTÓRY MOŻNA SIĘ ZAPISAĆ: NIE- jeśli sami zapisujemy UŻYTKOWNIKÓW

TAK- jeśli sami mają się zapisać

OKRES UCZESTNICTWA: najczęściej jeden rok

ZGŁOSZENIE O WYGAŚNIĘCIU POWIADOMIENIA: Powiadom nauczyciela o wypisie UŻYTKOWNIKA; Zawiadom studentów o wypisaniu ich z kursu; Próg: na ile dni przed wypisaniem z kursu zostaną poinformowani

GRUPY:

- **BRAK GRUP**- jedna wielka grupa UŻYTKOWNIKÓW (wszyscy UŻYTKOWNICY mają dostęp do całego kursu i forum, np. innych klas)
- **ODDZIELNE GRUPY** (każda grupa widzi wpisy tylko danej grupy)
- **WIDOCZNE GRUPY** (inne grupy widzą nasze wpisy)

WYMUŚ- dzielenie na grupy (NIE: jeśli jest jedna grupa, lub grupy mają widzieć się wzajemnie)

DOSTĘPNOŚĆ: czy jest dostępny dla studentów

KLUCZ DOSTĘPU DO KURSU: możemy założyć hasło, które będą znali tylko nasi uczniowie

DOSTĘP JAKO GOŚĆ: zezwolenie bądź nie na odwiedziny niezarejestrowanych studentów

JĘZYK: zależnie od poziomu możemy wymusić język lub nie

ROLE RENAMING: jeżeli wcześniej przypiszemy role to wyświetlą się one w tej sekcji. Możemy je zmieniać- podane tutaj wartości będą wyświetlane na stronie głównej kursu.

ZAPISZ ZMIANY, a następnie **PRZYPISZ ROLE STUDENTOM i PROWADZĄCYM w tym KURSIE**.

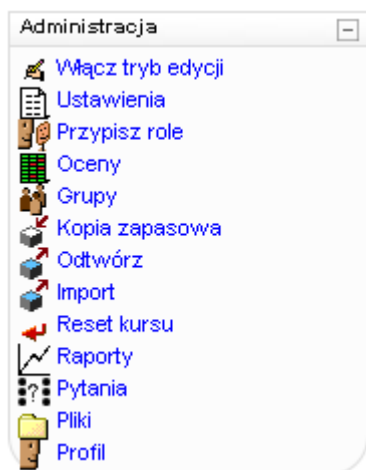
PODZIAŁ NA GRUPY



1. ADMINISTRACJA KURSU

W ADMINISTRACJI KURSU MOŻEMY:

- Zmieniać ustawienia kursu
- Przypisywać role w ramach kursu
- Wystawiać oceny uczniom
- Dzielić uczniów na grupy
- Tworzyć kopię zapasową kursu (a następnie zapisać ją w wybranym folderze)
- Odtworzyć kurs (z kopii zapasowej)
- Zaimportować składowe z innego kursu
- Zresetować kurs (wyczyścić kurs z danych UŻYTKOWNIKÓW z zachowaniem składowych kursu i innych ustawień)
- Sprawdzić aktywność uczniów w zakładce RAPORTY
- Utworzyć bazę pytań w zakładce PYTANIA
- PLIKI: Dla każdego nowego kursu MOODLE automatycznie tworzy skojarzony z kursem katalog (folder). Wejście do niego znajduje się w bloku Administracja, przez opcję Pliki (opcji tej nie widzą uczniowie).



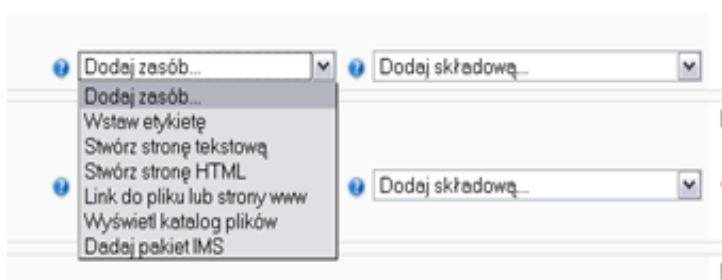
H. BUDOWANIE KURSU – DODAWANIE ZASOBÓW

I. INFORMACJE PODSTAWOWE

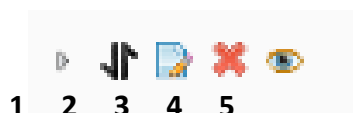
Zasób to plik zewnętrzny (poza etykietą), który dodajemy do platformy.

By dodać zasoby do naszego kursu, należy wejść do kursu i włączyć tryb edycji.

Dostępne zasoby to (patrz lista rozwijalna na zdjęciu):



Po dodaniu zasobu, zasób można poddać edycji. Uniwersalne polecenia edycji to:



1 – przenieś na prawo

2 – przenieś – po wybraniu tej opcji, na stornie pojawią się białe prostokąty w miejscach, gdzie można przenieść dany zasób np.



3 – dokonaj zmian – wybranie tego polecenia pozwoli na edycję wszystkich ustawień danego zasobu, które zostały ustawione oryginalnie przy dodawaniu zasobu

4 – usuń

5 – ukryj

II. DODAWANIE ETYKIETY

Z listy rozwijalnej „Dodaj zasób” wybierz „Wstaw etykietę”. System przeniesie cię do strony, gdzie dokonasz ustawień wybranego zasobu. Pola wymagane do uzupełnienia to Tekst.

By etykieta była widoczna dla UŻYTKOWNIKÓW, wybierz „Widoczny – Pokaż”. By etykieta nie była widoczna dla UŻYTKOWNIKÓW, wybierz „Widoczny – Ukryj”. Zatwierdź wstawianie etykiety klikając „Zapisz i wróć do kursu”.

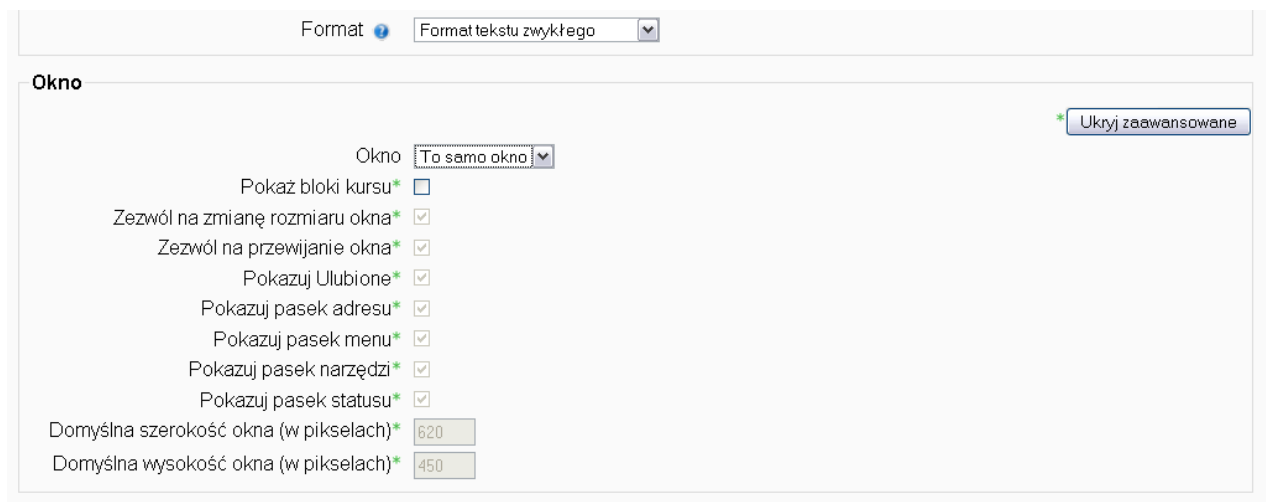
III. DODAWANIE STRONY TEKSTOWEJ

Z listy rozwijalnej „Dodaj zasób” wybierz „Stwórz stronę tekstową”. System przeniesie cię do strony, gdzie dokonasz ustawień wybranego zasobu.

Pola wymagane to: Nazwa i Pełna treść.

Plik tekstowy może być wyświetlany w czterech dostępnych formatach. Wizualnie formaty te praktycznie się nie różnią.

Jeśli w opcji *Okno*, wybierzemy „*To samo okno*”, oznacza to, że plik tekstowy otworzy się na tej samej stronie, co nasz kurs.

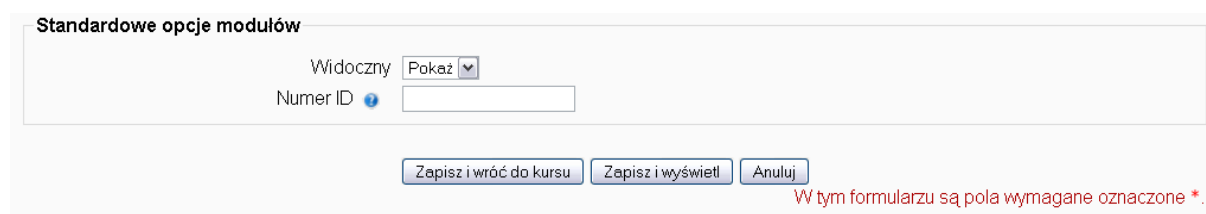
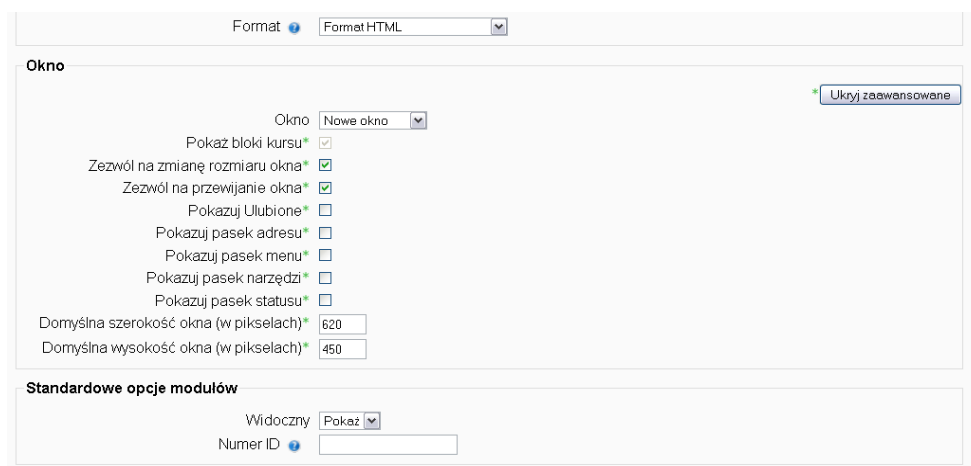


Jeśli w opcji *Okno*, wybierzemy „*Nowe okno*”, oznacza to, że plik tekstowy otworzy się w nowej stronie. Opcja ta jest zdecydowanie wygodniejsza w użytkowaniu. Zamykając okno pliku tekstowego, nie zamykamy okna platformy Moodle, co mogłoby mieć miejsce, gdybyśmy wybrali opcję „*To samo okno*”.

Po wybraniu opcji „*Nowe okno*”, opcje ustawień poniżej będą aktywne. Jeśli tekst, który wstawiliśmy jest długi, należy koniecznie zaznaczyć pola:

- „Zezwól na zmianę rozmiaru okna”
- „Zezwól na przewijanie okna”

By zatwierdzić ustawienia, kliknij „Zapisz i wróć do kursu” lub „Zapisz i wyświetl”,
by natychmiast zobaczyć dodany plik tekstowy.



IV. DODAWANIE STRON HTML

Z listy rozwijalnej „Dodaj zasób” wybierz „Stwórz stronę HTML”. System przeniesie cię do strony, gdzie dokonasz ustawień wybranego zasobu.

UWAGA! Opcje ustawień są identyczne jak w przypadku dodawania pliku tekstowego.

V. DODAWANIE LINKU DO PLIKU LUB STRONY WWW

LINK DO PLIKU

Z listy rozwijalnej „Dodaj zasób” wybierz „Link do pliku lub strony www”. System przeniesie cię do strony, gdzie dokonasz ustawień wybranego zasobu.

Po wpisaniu nazwy i streszczenia (opcjonalne), wybierz „Prześlij plik”. Zostaniesz przeniesiony na następującą stronę:

Nazwa	Rozmiar	Zmodyfikowano	Akcja
moddata	0 bajtów	25 marzec 2012, 16:19	

Z wybranymi plikami...

Utwórz folder Wybierz wszystko Odznacz wszystkie Prześlij plik

Na tej stronie (i wideo/zdjęcia) do platformy. Możesz stworzyć foldery, by posegregować pliki, które chcesz dodać.

By utworzyć folder, kliknij „Utwórz folder”. Na nowej stronie, która się otworzy wpisz nazwę folderu i zatwierdź „Utwórz”.

Utwórz folder w /:

audio

Utwórz Anuluj

Powrócisz do strony, gdzie zobaczysz nowostworzony folder.

Nazwa	Rozmiar	Zmodyfikowano	Akcja
<input type="checkbox"/> audio	0 bajtów	25 marzec 2012, 16:28	Zmień nazwę
moddata	0 bajtów	25 marzec 2012, 16:19	
<input type="checkbox"/> zdjecia	90.2KB	25 marzec 2012, 16:24	Zmień nazwę

Z wybranymi plikami...

Utwórz folder Wybierz wszystko Odznacz wszystkie Prześlij plik

By dodać pliki do folderu, wejdź w wybrany folder i kliknij „Prześlij plik”

Prześlij plik (Maksymalny rozmiar: 16MB) --> **audio**

Przeglądaj...

Prześlij ten plik

Anuluj

Kliknij „Przeglądaj”, by odnaleźć plik, który chcesz dodać. Kliknij „Prześlij ten plik”. Plik został dodany. By dodać go do naszego kursu, kliknij „wybierz”. Jeśli chcesz jednak usunąć plik, kliknij z listy rozwijalnej „usuń całkowicie”

Nazwa	Rozmiar	Zmodyfikowano	Akcja
Katalog nadrzędny			
<input type="checkbox"/> en-suite_def.wav	530.6KB	25 marzec 2012, 16:33	Wybierz Zmień nazwę

Z wybranymi plikami...

Z wybranymi plikami...

Wybierz wszystko Odznacz wszystkie Prześlij plik

Po kliknięciu „Wybierz”, powracasz do strony ustawień zasobu. Nazwa dodanego pliku widnieje w okienku „Lokalizacja”.

Link do pliku lub strony www

Lokalizacja: audio/en-suite_def.wav Prześlij plik...

Szukaj strony www...

Okno * Ukryj zaawansowane

Force download ⓘ ☐

Okno: Nowe okno ▾

Show navigation ⓘ ☐ Nie ▾

Note: some media files may ignore this setting

Zezwól na zmianę rozmiaru okna* ☒

Zezwól na przewijanie okna* ☒

Pokazuj Ulubione* ☐

Pokazuj pasek adresu* ☒

Pokazuj pasek menu* ☐

Pokazuj pasek narzędzi* ☐

Pokazuj pasek statusu* ☐

Domyślna szerokość okna (w pikselach)* 620

Domyślna wysokość okna (w pikselach)* 450

UWAGA! Wybranie okienka polecenia „Force download”, spowoduje, że użytkownik platformy będzie musiał pobrać plik na swój komputer. Nie jest to zalecane, tak więc zostawiamy to okienko puste.

W opcji „Okno”, wybierz „Nowe okno” (patrz uwagi w sekcji o wstawianiu plików tekstowych).

W opcji „Widoczny”, wybierz „Pokaż”. By zatwierdzić ustawienia, kliknij „Zapisz i wróć do kursu” lub „Zapisz i wyświetl”, by natychmiast zobaczyć dodany plik.

Standardowe opcje modułów

Widoczny: Pokaż ▾

Numer ID ⓘ

Zapisz i wróć do kursu Zapisz i wyświetl Anuluj

W tym formularzu są pola wymagane oznaczone *.

LINK DO STRONY WWW

Z listy rozwijalnej „Dodaj zasób” wybierz „Link do pliku lub strony www”. System przeniesie cię do strony, gdzie dokonasz ustawień wybranego zasobu.

Po wpisaniu nazwy i streszczenia (opcjonalne), wpisz/wklej adres strony w polu „lokalizacja”. Nie klikaj na „Prześlij plik”. Jeśli nie pamiętasz adresu strony, kliknij „Szukaj stron www...”.



Spowoduje to otworzenie się przeglądarki internetowej.

W opcji „Okno”, wybierz „Nowe okno” (patrz uwagi w sekcji o wstawianiu plików tekstowych).

W opcji „Widoczny”, wybierz „Pokaż”. By zatwierdzić ustawienia, kliknij „Zapisz i wróć do kursu” lub „Zapisz i wyświetl”, by natychmiast zobaczyć dodany link do strony www.

VI. DODAWANIE FOLDERÓW PLIKÓW

Z listy rozwijalnej „Dodaj zasób” wybierz „Wyświetlaj katalogi plików”. System przeniesie cię do strony, gdzie dokonasz ustawień wybranego zasobu.

Okno

Force download ⓘ ☐

Okno Nowe okno

Note: some media files may ignore this setting

* Pokaż zaawansowane

Parametry

* Pokaż zaawansowane

Standardowe opcje modułów

Widoczny Pokaż

Numer ID ⓘ

Zapisz i wróć do kursu

Zapisz i wyświetl

Anuluj

W tym formularzu są pola wymagane oznaczone *.

Dodawanie: Zasób ⓘ

Ogólne

Nazwa*

Streszczenie ⓘ

Wyświetl katalog plików

Wyświetl katalog plików audio

Standardowe opcje modułów

Widoczny Pokaż

Numer ID ⓘ

Zapisz i wróć do kursu

Zapisz i wyświetl

Anuluj

Po wpisaniu nazwy i streszczenia (opcjonalne), rozwiń listę folderów w poleceniu „Wyświetl katalog plików” i wybierz folder, który chcesz dodać.

PRZEWODNIK METODYCZNY do klasy 1

1

[Wpisz nazwę firmy] | Przykładowa informacja zwrotna

117

W opcji „Okno”, wybierz „Nowe okno”(patrz uwagi w sekcji o wstawianiu plików tekstowych).

W opcji „Widoczny”, wybierz „Pokaż”. By zatwierdzić ustawienia, kliknij „Zapisz i wróć do kursu” lub „Zapisz i wyświetl”, by natychmiast zobaczyć dodany plik.

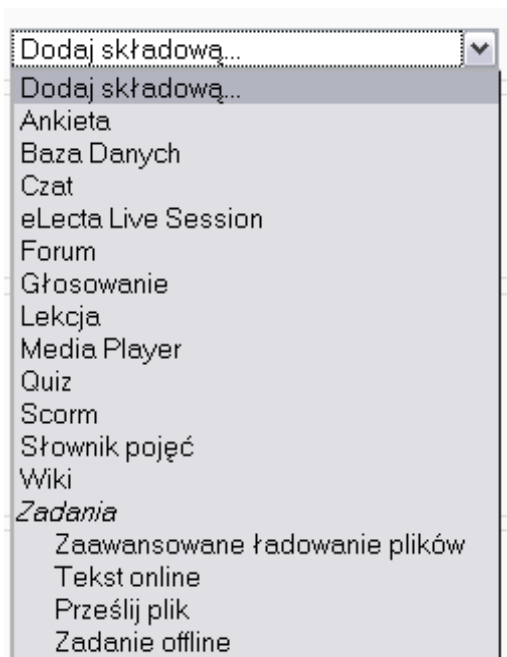
VII. DODAWANIE PLIKU IMS

Załączenie w kursie pakietu IMS polega na skopiowaniu do Moodle pliku zawierającego materiał dydaktyczny zapisany w odpowiednim formacie, służącym do przenoszenia materiałów pomiędzy platformami. Skopiowany plik należy rozpakować i udostępnić w postaci linku na stronie kursu. By dodać plik IMS należy powtórzyć procedurę identyczną, jak przy dodawaniu plików.

I. BUDOWANIE KURSU – DODAWANIE SKŁADOWYCH

I. INFORMACJE PODSTAWOWE

Składowa to element platformy, który dodajemy do naszego kursu. By dodać składowe do naszego kursu, należy wejść do kursu i włączyć tryb edycji. Dostępne składowe to (patrz lista rozwijalna na zdjęciu):



Podane składowe nie są konieczne do tego, by stworzyć pełny kurs, tak więc nie zostaną omówione szczegółowo w tym skrypcie.

- Baza danych
- eLecta Live Session – służy do pracy z internetową grą Second Life

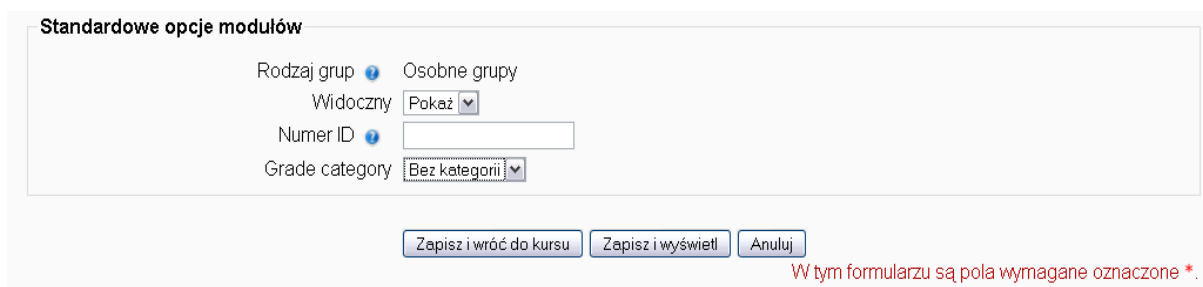
II. DODAWANIE ANKIETY

Ankieta to gotowa ankieta (gotowa lista pytań, możliwych odpowiedzi i forma ankiety), której nie można edytować. By obejrzeć wyniki ankiety, wejdź w *aktywności/ankiety*.

Z listy rozwijalnej „Dodaj składową” wybierz „Ankieta”. System przeniesie cię do strony, gdzie dokonasz ustawień wybranej składowej.



Po nadaniu nazwy ankiety i wybraniu rodzaju ankiety z listy rozwijalnej, w poleceniu „Rodzaje Grup” wybierz „Osobne grupy”. Wyniki ankiety będą przedstawione dla poszczególnych grup.



W opcji „Widoczny”, wybierz „Pokaż”. By zatwierdzić ustawienia, kliknij „Zapisz i wróć do kursu” lub „Zapisz i wyświetl”, by natychmiast zobaczyć dodaną ankietę.

III. DODAWANIE CHAT’U

Z listy rozwijalnej „Dodaj składową” wybierz „Chat”. System przeniesie cię do strony, gdzie dokonasz ustawień wybranej składowej.

Dodawanie: Czat

Ogólne

Nazwa chatroomu*

Wstęp*

próbny chat

Czas następnego czatu

Powtórz sesję

Zachowaj minione sesje

Każdy może oglądać minione sesje

Wpisz nazwę chatroomu i wstęp oraz ustaw czas rozpoczęcia czat'u.

UWAGA! W poleceniu „Powtórz sesję”, wybranie opcji „Nie pokazuj czasów czatu” oznacza, że chat będzie zawsze aktywny.

Wykonaj końcowe ustawienia. Procedura tak jak w przypadku omówionych już zasobów.

Standardowe opcje modułów

Rodzaj grup

Widoczny

Numer ID

Grade category

W tym formularzu są pola wymagane oznaczone *.

IV. DODAWANIE FORUM

Z listy rozwijalnej „Dodaj składową” wybierz „Forum”. System przeniesie cię do strony, gdzie dokonasz ustawień wybranej składowej.

RODZAJE FORUM Wpisz nazwę forum, wstęp oraz wybierz „Rodzaj forum”:

- **Pojedyncza prosta dyskusja** - jeden temat, wszystko na jednej stronie. Opcja ta jest przydatna w przypadku krótkich dyskusji skupiających się na określonym temacie.
- **Forum standardowe do użytku ogólnego** - otwarte forum, na którym każdy może w każdej chwili rozpocząć dyskusję na nowy temat. Jest to najbardziej odpowiednie forum dla użytku ogólnego.
- **Każda osoba przesyła jeden temat dyskusji** - każda osoba może przesłać tylko jeden nowy temat dyskusji (ale wszyscy mogą odpowiadać). Jest to opcja przydatna w przypadku, gdy chcesz, aby każdy ze studentów rozpoczął dyskusję na temat np. ich refleksji dotyczących tematu tygodnia, a wszyscy inni UŻYTKOWNICY mają się wypowiedzieć.
- **Forum pytań i odpowiedzi** – aktywność na forum polega na odpowiadaniu na zadane pytanie, można dodać więcej niż jedno pytanie

ZAPIS NA FORUM W poleceniu „Wymusić u każdego zapis na to forum?”, wybierz:

- **Nie** – jeśli chcesz pozwolić uczestnikom, by zdecydowali, czy chcą się zapisać na to forum
- **Tak, na zawsze** – jeśli chcesz, by wszyscy UŻYTKOWNICY byli zapisani, bez możliwości wypisania się
- **Tak, wstępnie** - jeśli chcesz, by wszyscy UŻYTKOWNICY byli zapisani, z możliwością wypisania się
- **Subskrypcje niedozwolone** – oznacza to koniec zapisów, wskazane, by ustawić tę opcję po zakończeniu czasu na zapisanie

OBSERWACJA FORUM Polecenie „Przeczytać obserwacje dla tego forum?” dotyczy obserwacji forum przez UŻYTKOWNIKÓW. W poleceniu „Przeczytać obserwacje dla tego forum?”, wybierz:

- **Opcjonalnie:** studenci mogą włączać i wyłączać obserwowanie forum
- **Włączony:** Obserwowanie forum jest zawsze włączone
- **Wyłączone:** Obserwowanie forum jest zawsze wyłączone

WIELKOŚĆ ZAŁĄCZNIKA W poleceniu „Maksymalna wielkość załącznika”, wybierz opcję „Maksymalny rozmiar do przesłania w kursie...”. Wielkość ta jest zależna od serwera, na którym funkcjonuje platforma.

OCENA Polecenie „Ocena” oznacza ocenę aktywności uczestników na forum.

PRÓG POSTÓW Polecenie „Próg postów” dotyczy liczby postów, jaką użytkownik może zamieścić na forum.

Próg postów do blokowania – jeśli wpiszesz 0, użytkownik może zamieszczać nieograniczoną liczbę postów, jeśli wpiszesz 10, użytkownik może zamieścić jedynie 10 postów

Ostrzeżenie o progu postów - wpisana cyfra będzie oznaczać, po ilu postach użytkownik zacznie otrzymywać ostrzeżenia o liczbie postów, które może jeszcze zamieścić.

Maksymalna wielkość załącznika

Maksymalny rozmiar pliku do przesłania w kursie (16MB)

Ocena

Sposób wyliczania oceny końcowej

Srednia ocen

Ocena

100

Ogranicz wystawianie ocen do postów w następującym przedziale czasowym:

Od

25

marzec

2012

18

10

Do

25

marzec

2012

18

10

Próg postów do blokowania

Czas blokowania

Nie blokuj

Próg postów do blokowania

0

Ostrzeżenie o progu postów

0

Standardowe opcje modułów

Rodzaj grup

Osobne grupy

Widoczny

Pokaż

Numer ID

Grade category

Bez kategorii

Zapisz i wróć do kursu

Zapisz i wyświetl

Anuluj

W tym formularzu są pola wymagane oznaczone *.

V. DODAWANIE GŁOSOWANIA

Z listy rozwijalnej „Dodaj składową” wybierz „Głosowanie”. System przeniesie cię do strony, gdzie dokonasz ustawień wybranej składowej. Wpisz nazwę głosowania i treść pytania.

?

Dodawanie: Głosowanie

Ogólne

Nazwa głosowania*

WEEKEND

Treść pytania*

Co będziesz robić w weekend?

Format

Format HTML

W poleceniu „Maksymalna liczba głosów”, wybierz „Włącz” jeśli chcesz ograniczyć liczbę głosów na poszczególne opcje. Wpisz opcje do głosowania i maksymalną liczbę głosów na poszczególne opcje. Liczba ta powinna być taka sama jak liczba UŻYTKOWNIKÓW danego kursu.

Maksymalna liczba głosów na tę opcję

Ogranicz liczbę możliwych głosów ⓘ
Włącz ▼

Opcje 1

Opcje ⓘ
orzyt/a ćwiczenia na ple

Maksymalna liczba głosów na tę opcję
10

Opcje 2

Opcje ⓘ
życiu tablicy interktywnej

Maksymalna liczba głosów na tę opcję
10

Można dodać opcje do głosowania klikając „*dodaj 3 pola*”. Niewypełnione pola opcji nie są wyświetlane. Dokonaj ustawień dotyczących czasu i innych ustawień.

Ogranicz możliwość głosowania do

Ogranicz możliwość głosowania do ⓘ
☐

Otwórz
25 ▼
marzec ▼
2012 ▼
18 ▼
55 ▼

Do
25 ▼
marzec ▼
2012 ▼
18 ▼
55 ▼

Inne ustawienia

Opcje wyświetlania
Wyświetl poziomo ▼

Opublikuj wyniki
Nie publikuj wyników studentom ▼

Prywatność wyników
Wyświetl same wyniki, bez danych osobowych studentów ▼

Zezwól na aktualizację głosowania
Nie ▼

Pokaż kolumnę "Nieodpowiedziane"
Nie ▼

Wykonaj końcowe ustawienia. Procedura tak jak w przypadku omówionych już zasobów i składowych.

Standardowe opcje modułów

Rodzaj grup
Osobne grupy

Widoczny
Pokaż

Numer ID

Grade category
Bez kategorii

Zapisz i wróć do kursu
Zapisz i wyświetl
Anuluj

W tym formularzu są pola wymagane oznaczone *.

By obejrzeć wyniki głosowania, wejdź w *aktywności/ głosowania/ przejrzyj ... odpowiedzi*.

Wykorzystanie tablicy interaktywnej

PO PODŁĄCZENIU TABLICY I OPROGRAMOWANIA

Po podłączeniu tablicy interaktywnej do komputera z zainstalowanymi sterownikami produktu SMART wykonywane są następujące czynności:

- Komputer uruchamia aplikacje i przesyła obraz do projektora.
- Projektor rzutuje obraz na tablicę interaktywną.
- Tablica interaktywna pełni funkcję zarówno monitora komputera, jak i jego urządzeń do wprowadzania danych, tj. klawiatury i myszy, umożliwiając użytkownikowi sterowanie dowolnymi aplikacjami poprzez dotykanie ekranu. Po zainstalowaniu na komputerze sterowników produktu SMART, ruchomy pasek narzędzi porusza się po powierzchni pulpitu i dowolnej otwartej aplikacji


Dopasowanie rozdzielczości ekranu komputera do rozdzielczości projektora

Zwrócić uwagę, aby ustawienia rozdzielczości ekranu komputera i projektora były ze sobą nawzajem zgodne. Jeżeli rozdzielczość ekranu komputera nie odpowiada macierzystej rozdzielczości projektora , obraz nie będzie prawidłowo wypełniał ekranu tablicy interaktywnej i może migać lub być zniekształcony

Kalibracja tablicy

Kalibracja tablicy interaktywnej zapewnia najwyższy możliwy poziom dokładności pisania i dotyku. Kalibrację tablicy należy przeprowadzić za każdym razem, gdy projektor lub tablica

interaktywna były przesuwane od czasu ostatniego użycia lub gdy wskaźnik myszy nie jest prawidłowo zgrany z pisakiem, gdy dotykasz ekranu. Aby wykonać kalibrację tablicy interaktywnej

1. Kliknij jeden raz ikonę  **SMART Board** w obszarze powiadamiania w dolnym prawym narożniku ekranu.
2. Wybierz opcję **Orientacja**.
3. Jeśli pojawi się wskaźnik kalibracyjny, dotknij jego środka jednym z dostarczonych w zestawie pisaków, a następnie przytrzymuj pisak w tym miejscu, dopóki wskaźnik nie przesunie się do następnego punktu. Staraj się nie machać pisakiem w momencie odsuwania go od powierzchni ekranu i upewnij się, że odsuwasz pisak w kierunku prawidłowego narożnika ekranu.

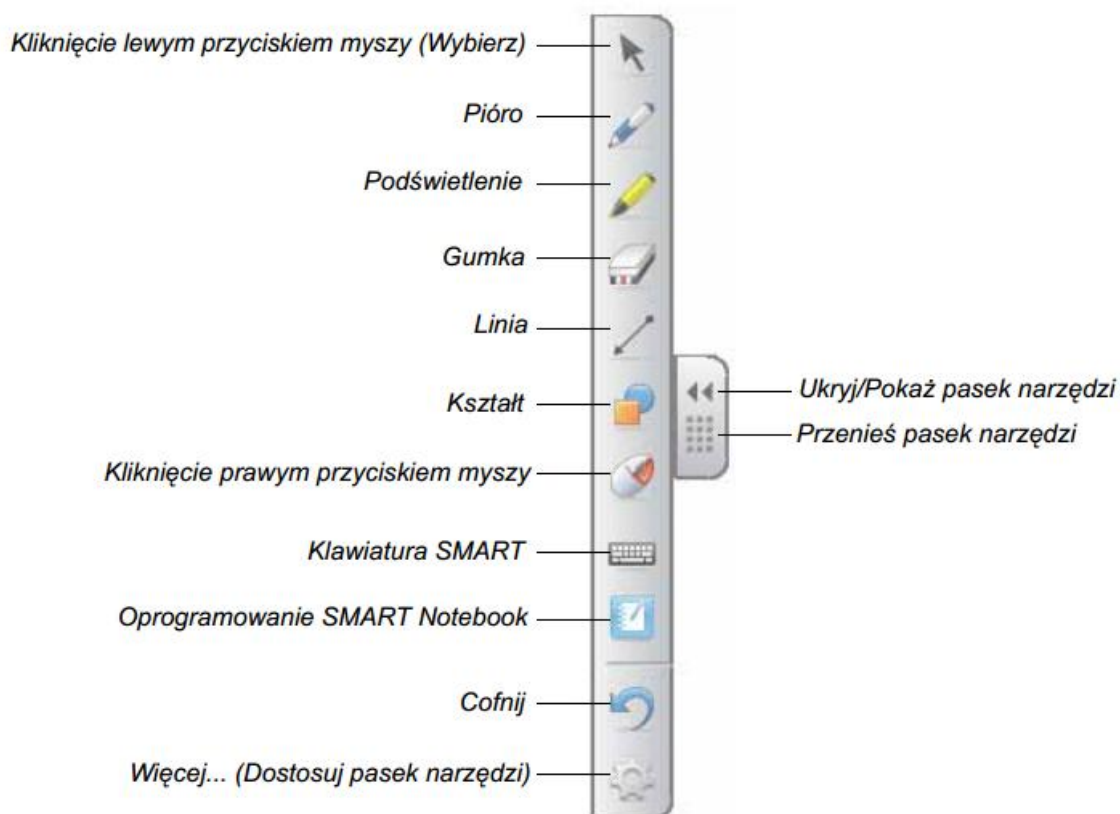
UWAGA! Procedura kalibracji składa się z czterech dotknięć.

Przy ostatnim punkcie, naciśnij zdecydowanie środek wskaźnika kalibracyjnego, odczekaj i zwolnij nacisk. Ekran kalibracji zostanie zamknięty

Używanie paska ruchomych narzędzi

Otwieranie ruchomego paska narzędzi

Naciśnij ikonę SMART Board w obszarze powiadomień, a następnie wybierz opcję Wyświetl ruchome narzędzia.



Resetowanie tablicy interaktywnej

Możesz zresetować zasilanie tablicy interaktywnej odłączając, a następnie podłączając przewód USB. To spowoduje wyłączenie i ponowne włączenie zasilania i zrestartowanie wszystkich składników tablicy interaktywnej SMART Board.

SMART- OPROGRAMOWANIE I FUNKCJE

Wykorzystanie klawiatury ekranowej do dodawania tekstu

Żeby otworzyć klawiaturę ekranową, naciśnij przycisk **Klawiatura SMART**. Przy jej pomocy możesz dodawać teksty do aplikacji lub okna dialogowe bez odchodzenia od tablicy interaktywnej, żeby skorzystać z klawiatury komputera.

Żeby wybrać styl klawiatury, naciśnij strzałkę na **klawiaturze**. Ustawienie domyślne to klasyczna klawiatura, podobna do zwykłej klawiatury komputera. Żeby otworzyć Panel podglądu umożliwiający wpisywanie całych słów i zdań przed przesłaniem informacji do aplikacji, naciśnij przycisk **Strzałka** w górnym prawym narożniku. Po zakończeniu wpisywania tekstu, naciśnij przycisk **Wyślij**.



Dostosowanie panelu ruchomych narzędzi do indywidualnych potrzeb

Żeby wybierać z różnych przycisków paska narzędziowego, naciśnij przycisk **Dostosuj** na panelu ruchomych narzędzi i wybierz **Dostosuj ruchome narzędzia**. Możesz dodawać lub usuwać przyciski pozostawiając tyle, ile ich potrzebujesz do całkowitego dostosowania ruchomych narzędzi do swoich potrzeb. Żeby odtworzyć jeden z zestawów domyślnych narzędzi, naciśnij **Przywróć domyślny panel narzędzi**. Dodatkowe przyciski to:



Przechwytywanie notatek i tworzenie prezentacji w programie Notebook

Możesz tworzyć prezentacje wykorzystując kolorowe rysunki, obiekty Adobe Flash, grafikę lub teksty w programie Notebook.

Przechwytywanie notatek i rysunków

Żeby wyświetlić kilka opcji do przechwytywania notatek i rysunków do programu Notebook, naciśnij Panel przechwytywania ekranu w ruchomych narzędziach. Żeby określić, który przechwycony ekran ma się pojawić na nowej stronie programu Notebook, wybierz **Przechwyć do nowej strony**.



Żeby przechwycić obszar pulpitu

1. Naciśnij przycisk **Przechwytywanie obszaru**.

Pojawi się narzędzie Przechwytywania obszaru.

2. Naciśnij dowolny narożnik obszaru, który chcesz przechwycić, a następnie przeciągaj pole wyboru przy pomocy pisaka, dopóki nie zostanie otoczony cały obszar.
3. Odsuń pisak od ekranu, żeby zwolnić nacisk.

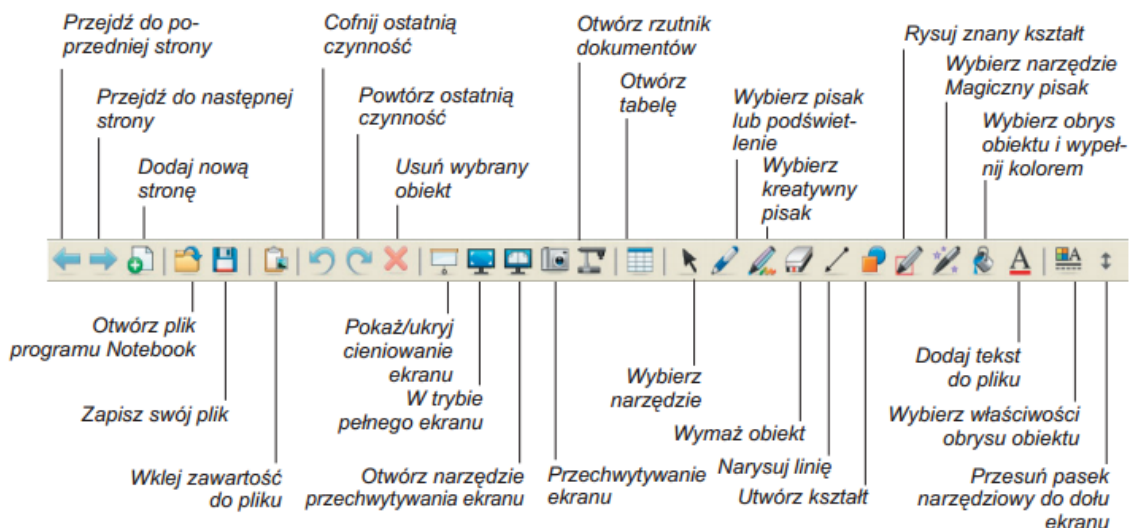
Przechwytywanie obszaru przechwytuje wybrany obszar jako grafikę, a następnie przesyła ją do programu Notebook. Jeśli program Notebook nie jest uruchomiony, po przechwyceniu części ekranu zostanie automatycznie otwarty.

4. Wybierz **Plik > Zapisz**, żeby zapisać swój plik.

Tworzenie, zarządzanie i prezentacja plików programu Notebook

Żeby otworzyć program Notebook, naciśnij przycisk **Programu Notebook** na panelu ruchomych narzędzi. Program Notebook pozwala tworzyć różne adnotacje, importować grafikę, teksty, gotowe obrazy i wszystkie pliki z innych aplikacji do pliku programu Notebook.

Pasek narzędziowy programu Notebook umożliwia dostęp do wszystkich przycisków niezbędnych do pracy z plikami programu Notebook.

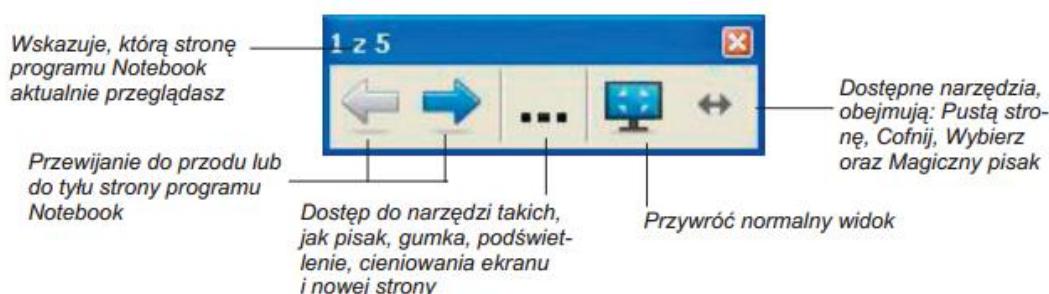


Zakładki boczne


- **Strona sortera** — Podgląd miniatur obrazów na każdej stronie w pliku programu Notebook.
- **Galeria** — Dodawanie własnych stron, gotowych obrazów, animacji i filmów wideo ze zbiorów galerii do pliku użytkownika.
- **Załączniki** — Dodawanie hiperpołączeń lub załączników z innych aplikacji do pliku użytkownika.
- **Właściwości** — Dodawanie efektów wypełnienia, kolorów oraz nagranych stron do pliku użytkownika.

Maksymalizacja obszaru wyświetlania

Żeby zmaksymalizować obszar ekranu, naciśnij przycisk **Pełny ekran** w programie Notebook. Menu, karty i pasek tytułu znikną. Skorzystaj z paska narzędziowego pełnego ekranu, żeby przesunąć swoją prezentację, uzyskać dostęp do opcji menu lub powrócić do normalnego widoku.



Nagrywanie i odtwarzanie filmów wideo, współdzielenie aplikacji oraz urozmaicanie prezentacji

Żeby uzyskać dostęp do narzędzi nagrywania i odtwarzania filmów wideo, udostępniania dźwięków, wideo i danych z internetu oraz urozmaicić prezentację na tablicy interaktywnej, naciśnij ikonę SMART Board  w obszarze powiadamiania w dolnym prawym narożniku ekranu.

Nagrywarka

Utwórz plik wideo wszystkiego, co robisz na tablicy interaktywnej przy pomocy nagrywarki SMART Recorder.

Podłącz mikrofon, żeby nagrać komentarz swoich działań. Możesz odtwarzać nagranie na dowolnym komputerze z zainstalowaną aplikacją SMART Video Player lub Windows Media® Player.

Odtwarzacz wideo

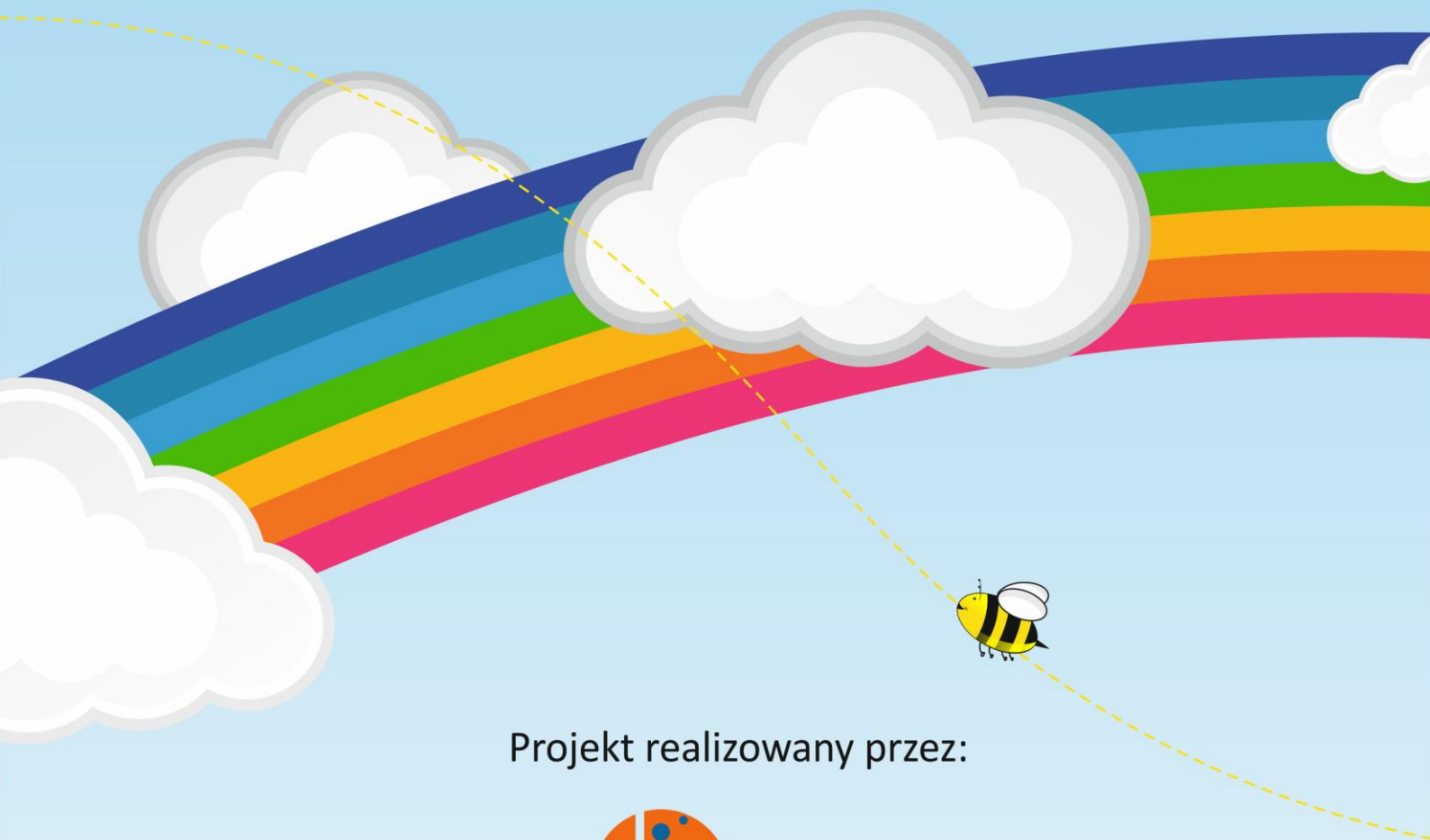
Pisz lub rysuj po filmach wideo i przechwyconych notatkach do programu Notebook przy pomocy SMART Video Player. Wykorzystaj aplikację do odtwarzania plików wideo zapisanych na twoim komputerze lub przeglądaj zawartość rzutnika, magnetowidu, odtwarzacza CD lub DVD. Aplikacja SMART Video Player jest kompatybilna z większością urządzeń wideo i rzutników dokumentów.

Błyskawiczna konferencja z wykorzystaniem programu Bridgit

Możesz współdzielić aplikacje i informacje ze swojego pulpitu z dowolnymi osobami na całym świecie korzystając z programu Bridgit. Wyślij e-mail z zaproszeniem na spotkanie do uczestników i w prosty sposób wymieniaj się z nimi kontrolą nad pulpitem.

Inne narzędzia SMART

- **Cieniowanie ekranu** — Umożliwia stopniowe ujawnianie informacji słuchaczom lub uczniom.
- **Reflektor** — Pomaga skupić uwagę słuchaczy na określonej części ekranu.
- **Lupa** — Użyj tego narzędzia powiększenia wybranego obszaru ekranu tablicy interaktywnej, np. komórki arkusza kalkulacyjnego lub adresu internetowego, żeby nawet osoby siedzące z tyłu pomieszczenia mogły dobrze widzieć, co robisz.



Projekt realizowany przez:



EURO-FORUM

20-010 Lublin

ul. Graniczna 4/7,8

tel./fax: 81 534 95 72

www.euro-forum.lublin.pl

Program i materiały edukacyjne w czasie trwania projektu dostępne są na stronie www.zo.quizforum.pl, po zakończeniu projektu na portalu dla nauczycieli Scholaris.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego