

## **Słów kilka o lekcji (*Tik*)ająca bomba czasownikowa, czyli... o czasowniku prawie wszystko**

Zajęcia zostały zaplanowane i przeprowadzone w klasie piątej jako odwrócona lekcja – z kilkudniowym wyprzedzeniem uczniowie otrzymali za pośrednictwem e-dziennika prezentację w Prezi, a następnie samodzielnie wykonywali ćwiczenia interaktywne znajdujące się w zasobach aplikacji LearningApps, znalezione, zgromadzone i udostępnione przez nauczyciela.

Tak przygotowani rozpoczęli lekcję. Ze względu na specyfikę klasy zastosowałam homogeniczny podział na grupy. Przebieg zajęć w całości wynika ze scenariusza. Wykorzystane programy *iMindMap6* oraz *TaskMagic* znajdują się w zasobach szkoły – choć są bardzo proste i intuicyjne niezwykle rzadko są wykorzystywane przez nauczycieli przedmiotów, a warto są zauważenia i promowania w edukacji. Pozostałe aplikacje (Kahoot, LearningApps, Plickers, generatory i skanery kodów QR, Scratch) jak wiadomo należą do bezpłatnych zasobów internetowych. Niemal wszystkie ćwiczenia i pomoce zostały przeze mnie samodzielnie przygotowane. Tylko grę w Scrachu opracowała koleżanka ucząca matematyki (gra została wykorzystana za jej zgodą). W wielu z nich, w celu podniesienia zaangażowania dzieci, wykorzystane zostały fragmenty znanych teledysków, współczesnych piosenek czy filmu animowanego. W ramach pracy domowej uczniowie otrzymali pytanie kluczowe – ich zadaniem było wymyślenie sposobu na zapamiętanie nowego materiału (ułożenie wierszyka, piosenki, zagadki itp.). Spośród pozostałych zadań dzieci mogły wybrać co najmniej jedno, a także wykonać wszystkie.

Technika świateł (metodniki), dzwoneczek i technika patyczków pochodzą z oceniania kształtującego i są stałym elementem lekcji języka polskiego z klasą, która wzięła udział w opisanych zajęciach, dlatego – o ile stanowią pomoc dydaktyczną, o tyle nie zostały szczegółowo opisane w samym przebiegu zajęć. Podobnie rzecz ma się z celami w języku ucznia oraz „nacobezu” (kryteriami szczegółowymi) do lekcji, które zazwyczaj stanowią niepotrzebną „tajemnicę” nauczycielską – tu są wpisane w rozwój procesu uczenia się dzieci, ich samodzielność i efektywność tego procesu, a ujęłam je w notatce graficznej w postaci kodów QR. Kontynuacją przeprowadzonych zajęć była lekcja na temat pisowni „nie” z czasownikami, podczas której uczniowie stworzyli notatkę podsumowującą „bombę czasownikową” z dużą ilością zaprzeczonych czasowników (w załączeniu).

Życzę Państwu nie mniej miłych wrażeń z analizy materiałów z przeprowadzonej przeze mnie lekcji i emocji nie mniejszych niż wrażenia dzieci, które ogromnie tę lekcję przeżyły krzycząc, skacząc i śpiewając.

*Autorka*

# LEKCJA JĘZYKA POLSKIEGO DLA UCZNIÓW KLASY PIĄTEJ SZKOŁY PODSTAWOWEJ z wykorzystaniem nowoczesnych technologii informacyjno - komunikacyjnych i oceniania kształtującego



Liczba jednostek lekcyjnych: 2

<u>Metody i techniki pracy:</u>	<u>Pomoce dydaktyczne:</u>	<u>Wykorzystane narzędzia TiK:</u>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Odwrócona lekcja</li> <li>• Rozmowa kierowana</li> <li>• Metoda eksponująca - pokaz</li> <li>• Metoda programowana - praca z komputerem</li> <li>• Metoda ćwiczeń praktycznych</li> <li>• Gry dydaktyczne</li> <li>• Mapa pamięci</li> <li>• Technika świateł</li> <li>• Technika patyczków</li> </ul> <p><b><u>Formy pracy:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Praca indywidualna</li> <li>• Praca w parach</li> <li>• Praca w zespołach</li> <li>• Praca zbiorowa jednolita i zróżnicowana</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• smartfony lub tablety uczniów</li> <li>• smartfon nauczyciela</li> <li>• tablica interaktywna</li> <li>• pracownia mobilna</li> <li>• metodniki</li> <li>• patyczki z imionami uczniów</li> <li>• patyczki do gry <i>Kaboom</i></li> <li>• dzwoneczek</li> <li>• kody QR z celami i „nacobezu” do lekcji oraz odnośnikami do witryn internetowych możliwych do wykorzystania w pracy domowej</li> <li>• QR-puzzle</li> <li>• prezentacja w Prezi</li> <li>• testy w <i>Kahoot</i> i <i>Plickers</i></li> <li>• karty literowo-numeryczne <i>Plickers</i></li> <li>• ćwiczenia w <i>LearningApps</i> i <i>TaskMagic</i></li> <li>• gra w <i>Scratchu</i></li> <li>• obrazki kciuków FB dla każdego ucznia</li> <li>• balony wypełnione karteczkami z czasownikami</li> <li>• notatka graficzna</li> <li>• kartoniki z imionami (zespoły uczniów)</li> <li>• dźwięk tykającej bomby</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prezi</li> <li>• generator i skanery kodów QR</li> <li>• Kahoot</li> <li>• Scratch</li> <li>• LearningApps</li> <li>• TaskMagic</li> <li>• Plickers</li> <li>• iMindMap6</li> <li>• e-klasa</li> </ul>

**Temat: (TIK)AJĄCA BOMBA CZASOWNIKOWA, CZYLI... O CZASOWNIKU PRAWIE WSZYSTKO**

## **Powiązanie z wcześniejszą wiedzą:**

- odwołanie się do wiadomości i umiejętności z lat poprzednich w zakresie rozpoznawania oraz odmiany czasowników
- wykorzystanie znanych wcześniej uczniom i wykorzystywanych na zajęciach programów i aplikacji do tworzenia gier oraz ćwiczeń interaktywnych

## **Cele lekcji:**

1. Przypomnienie i utrwalenie wiadomości o czasowniku.
2. Wprowadzenie trybów czasownika: oznajmującego, przypuszczającego, rozkazującego

## **Cele sformułowane w języku ucznia:**

1. Sprawdzisz, czy pamiętasz, co to jest czasownik.
2. Przypomnisz sobie, jak odmieniają się czasowniki.
3. Dowiesz się, czym są tryby czasownika.
4. Poćwiczysz rozpoznawanie trybów: oznajmującego, przypuszczającego i rozkazującego.

## **„Nacobezu”:**

Będę zwracać uwagę, czy:

- wiesz, co to jest czasownik;
- odróżniasz formę osobową czasownika od bezokolicznika;
- potrafisz rozpoznawać czasowniki w tekście;
- wiesz, że czasowniki odmieniają się przez czasy (teraźniejszy, przeszły, przyszły prosty i złożony); osoby, liczby i rodzaje.
- zapamiętałeś i umiesz wymienić wszystkie tryby czasownika (oznajmujący, przypuszczający i rozkazujący).
- umiesz określić tryb czasownika.

## **Przebieg lekcji (metody, aktywności):**

### **1. Powitanie i czynności organizacyjne.**

### **2. Czasowniki BYŁY, SĄ i BĘDĄ – prezentacja w Prezi.**

Na ekranie wyświetlamy znaną już dzieciom (przesłaną z kilkudniowym wyprzedzeniem za pomocą e-dziennika) prezentację w Prezi zawierającą podstawowe informacje o czasowniku, będące powtórzeniem z lat poprzednich oraz wprowadzającą wiadomości o trybach czasownika.

### **3. Bomby balonikowe .**

Zadaniem każdego ucznia jest przekłucie najbliższego mu balonu umieszczonego w różnych miejscach w klasie. Całości towarzyszy dźwięk przypominający tykanie bomby. Następnie nauczyciel losuje patyczki z imionami uczniów, którzy odpowiadają na zadane na kartce z balonika pytanie.

### **4. Ustalenie i zapisanie tematu lekcji.**

Nauczyciel zadaje uczniom pytanie kluczowe - *Co łączy bombę z czasownikiem?*. Z odpowiedzi dzieci powinny zostać wyprowadzone najważniejsze człony tematu zajęć, który finalnie należy zapisać na tablicy.

### **5. Quizowy zawrót głowy.**

Uczniowie przy użyciu własnych urządzeń (smartfonów lub tabletów) logują się do quizu uruchomionego przez nauczyciela w aplikacji *Kahoot* i odpowiadają na pytanie dotyczące czasownika, a wynikające z prezentacji. Następnie utrwalają wiadomości o trybach w aplikacji *Plickers*.

### **6. Co by było gdyby, każdy uczeń poznał tryby?**

W obrębie każdego zespołu uczniowie dobierają się w pary. Każda z par ma do dyspozycji komputer (mobilna pracownia komputerowa). Dzieci uruchamiają grę w *Scratchu* udostępnioną przez nauczyciela za pomocą oprogramowania e-klasa i samodzielnie ją rozgrywają, poznając pojęcie trybów, ich rodzaje i przykłady czasowników odpowiadających poszczególnym trybom. O zakończeniu gry uczniowie informują za pomocą świateł.

### **7. Wow! To czasownikowy szal! – utrwalanie wiadomości i umiejętności o czasownikach.**

**ZADANIE 1.** Dzieci otrzymują kartki, które wymagają dopasowania (np. pisać-bezokolicznik, niech rysuje – tryb rozkazujący itp.). Prawidłowe zestawienie części skutkuje połączeniem kodu QR, który powinien zostać zeskanowany i odczytany przez uczniów w parach. Nagrodą za właściwie wykonane zadanie każdorazowo jest komunikat gratulacyjny zakodowany w kodzie QR (*Rewelacja!, Mucha nie siada!, Jesteście świetni!, Super! Itp.*)

**ZADANIE 2.** W dużej grupie uczniowie rozgrywają grę w *Kaboom!* – do zabawy potrzebujemy patyczków. Musi ich być co najmniej dwa razy więcej niż osób w grupie. Na końcach patyczków są zapisane czasowniki. Na co piątym patyczku wpisuje się „KABOOM!”. Wrzucamy wszystkie patyczki do puszek, kubeczka. Uczniowie kolejno losują patyczki i podają formy fleksyjne wylosowanego wyrazu. Jeśli odpowiedź jest prawidłowa, dziecko zostawia patyczek przy sobie, jeśli odpowiedź jest błędna - patyczek wkłada z powrotem do puszek. Jeśli wylosuje patyczek z napisem „KABOOM!”, musi oddać wszystkie swoje patyczki do puszek. Fakt, iż patyczki z wyrazami wracają do puszek powoduje, że wyrazy powtarzają się, co sprawia lepsze utrwalenie materiału. Dajemy uczniom np. 5 minut na grę. Wygrywa ten, kto po tym czasie ma najwięcej patyczków.

**ZADANIE 3.** Tym razem w pierwotnie utworzonych zespołach czteroosobowych dzieci ćwiczą umiejętności rozpoznawania czasowników i ich form fleksyjnych oraz trybów przygotowane w aplikacji *LearningApps*. Potem otrzymują kilka ćwiczeń opracowanych w programie *TaskMagic* i w ten sposób znów utrwalają wszystkie wiadomości i umiejętności związane z czasownikiem.

### **8. Nasze „nacobezu”.**

Dzieci przez chwilę rozmawiają w parach o tym, co ich zdaniem muszą wiedzieć o czasowniku. Nauczyciel losuje patyczki z imionami – uczniowie podają kryteria szczegółowe („nacobezu”) do czasownika. Na koniec otrzymują notatki graficzne z kodami QR (celami lekcji w języku ucznia i „nacobezu” do zajęć) jako wklejki do zeszytu, odczytują je za pomocą skanerów, aby wyciągnąć wniosek, czy prawidłowo nazwały wszystko, co powinny pamiętać i umieć na temat czasownika.

### **9. Czasownikowe ku pamięci – podsumowanie**

Ponownie w parach, według własnego pomysłu, dzieci – używając programu *iMindMap6* - opracowują mapę myśli dotyczącą wszystkiego, co należy zapamiętać na temat czasownika.

### **10. Informacja zwrotna – Facebookowy kciuk.**

Dzieci otrzymują po dwie kartki: z kciukiem skierowanym w dół i kciukiem skierowanym w górę, kojarzące się z „Lubię to!”, „Nie lubię tego!” na Facebooku. Samodzielnie dokonują oceny zajęć. Na znak dany przez nauczyciela – równocześnie podnoszą swoje kartki wysoko do góry.

### **11. Zapisanie pracy domowej.**

### **12. Zdanie podsumowujące – „wyjściówka”.**

Na rozdanych karteczkach samoprzylepnych w dwóch różnych kolorach uczniowie dopisują zakończenia dwóch zdań podsumowujących: *Zaskoczyło mnie, że...*, *Dziś nauczyłem/nauczyłam się...*. Wychodząc z sali po dzwonku na przerwę, zostawiają przyklejone na drzwiach sali kartki.

**Jak sprawdzę, czy cel został osiągnięty?**

- W wyznaczonym czasie na zakończenie zajęć uczniowie w zespołach przygotowują mapę pamięci (iMindMap6), w której zbiorą wszystkie informacje o czasowniku, jakie pojawiły się podczas lekcji (definicję, formy fleksyjne, tryby)

**Feedback:**

- Uczniowie wyrażą swoją opinię o lekcji przez podniesienie wybranego znaku graficznego (kciuka skierowanego w dół – niezadowolenie lub kciuka skierowanego do góry – radości z udziału w lekcji)
- Zdania podsumowujące (praca indywidualna każdego ucznia): na kartkach samoprzylepnych w dwóch kolorach uczniowie dokończą zdania podane przez nauczyciela i – wychodząc z sali lekcyjnej – pozostawią je przyklejone na drzwiach.
- Na kolejnych zajęciach (temat: Pisownia „nie” z czasownikami) układają tekst dyktanda odnoszący się do lekcji, którą przeżyły formułując je z użyciem zaprzeczonych czasowników.

**Kluczowe pytania dla uczniów:**

- Co łączy bombę z czasownikiem?
- Jak „zatrybić” tryby czasownika? (zadane w pracy domowej)

**Notatki i materiały do zeszytu uczniowskiego:** notatka graficzna (wiadomości o czasowniku) z kodami QR (cele i „nacobezu”), kody QR z odnośnikami do zadania pracy domowej

**Praca domowa:**

Zadanie obowiązkowe: Jak „zatrybić” tryby czasownika?

Zadania do wyboru:

1. *Posłałbyś czy pościelił* łóżko przed wizytą V.I.P? (kod QR z odnośnikiem do strony internetowej poradni językowej Słownika Języka Polskiego PWN)
2. Do czego potrzebne są w języku czasowniki niewłaściwe?
3. Znajdź 5 czasowników, w których odmianie – podobnie jak w odmianie rzeczowników – zachodzą oboczności.