

Agnieszka Handzel

Zabawa z częściami mowy

Narzędzie cyfrowe dla klasy 4 nr 3

Opisywane elementy narzędzia są dostępne na platformie Padlet.com pod linkiem:

https://padlet.com/aga_handzel/n9upvodd8mkk

lub kodem:



Uzasadnienie doboru tematu narzędzia:

Wprowadzenie do rozpoznawania części mowy to jedno z trudniejszych zadań edukacji językowej w klasie czwartej szkoły podstawowej. Sprawne rozpoznawanie części mowy i klasyfikowanie form gramatycznych poszczególnych wyrazów to umiejętności niezbędne do realizowania kolejnych zadań sformułowanych w podstawie programowej – związanych z fleksją, składnią, kompetencjami tekstotwórczymi. By sprawnie poszerzać wiedzę z zakresu nauki o

języku, uczniowie muszą dobrze przyswoić podstawy, co wymaga długotrwałych i żmudnych ćwiczeń. Utrzymanie koncentracji i zainteresowania uczniów w klasie nie jest łatwe, dlatego warto zaproponować uczniom ćwiczenia atrakcyjne graficznie i angażujące ich emocjonalnie – to może zwiększyć skuteczność zapamiętywania pożądaných wiadomości. Zadania w aplikacjach dają uczniowi możliwość samodzielnego sprawdzenia się i nieskończonej ilości prób, pobijania własnego wyniku i poprawiania błędów – to sprzyja samodzielnemu kontrolowaniu procesu uczenia się.

Rozpoznawanie części mowy to umiejętność, którą trzeba trenować i powtarzać także w starszych klasach przed przejściem do kolejnych zagadnień, dlatego zaproponowane aplikacje mogą zostać wykorzystane także w starszych klasach.

Cele do zrealizowania przy pomocy narzędzi:

1. Utrwalanie umiejętności rozróżniania części mowy – rzeczownik, przymiotnik, czasownik, przysłówki.
2. Utrwalanie umiejętności rozpoznawania czasu gramatycznego czasownika.
3. Utrwalanie umiejętności określania formy gramatycznej czasownika.
4. Utrwalanie umiejętności określania rodzaju i liczby rzeczownika.
5. Utrwalanie umiejętności rozpoznawania rzeczowników.

Cele wykorzystania narzędzi:

1. Nabywanie i doskonalenie umiejętności rozpoznawania i nazywania części mowy.
2. Uatrakcyjnienie procesu nauczania poprzez wykorzystanie metod nauki przez zabawę (gry) oraz aplikacji multimedialnych.
3. Motywacja do samodzielnego treningu i wykorzystania aplikacji w celu uczenia się.

Forma przekazania narzędzia:

Opisywane elementy narzędzia są dostępne na platformie Padlet.com pod linkiem:

https://padlet.com/aga_handzel/n9upvodd8mkk

lub kodem:



Padlet to platforma cyfrowa „tablica”, na której umieszczono odnośniki do poszczególnych elementów - narzędzi. Przesłanie odnośnika jest możliwe w formie tekstowej lub kodu qr do zeskanowania za pomocą urządzenia mobilnego, uczniowie będą mogli publikować materiały samodzielnie po otrzymaniu linku.

Zawartość padletu:

Zestaw 9 aplikacji interaktywnych służących do trenowania umiejętności związanych z rozpoznawaniem części mowy i ich form gramatycznych. Kody qr z linkami do wszystkich aplikacji. Wersje do druku dla aplikacji, których przetworzenie było możliwe.

Polecenia do aplikacji anglojęzycznych:



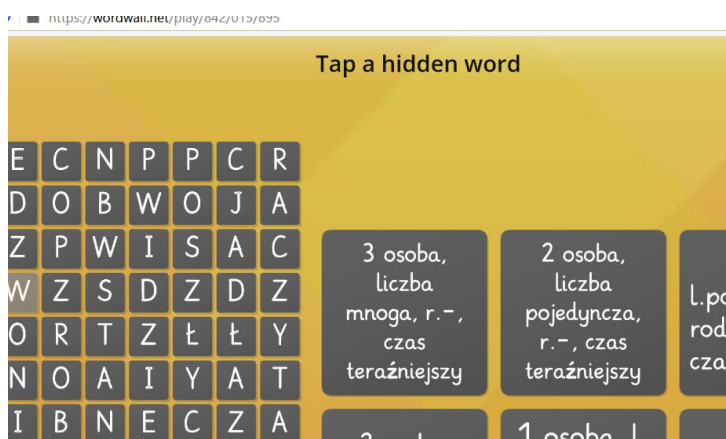
1.

Sortowanie: złap każdy element i „upuść” we właściwej grupie



2.

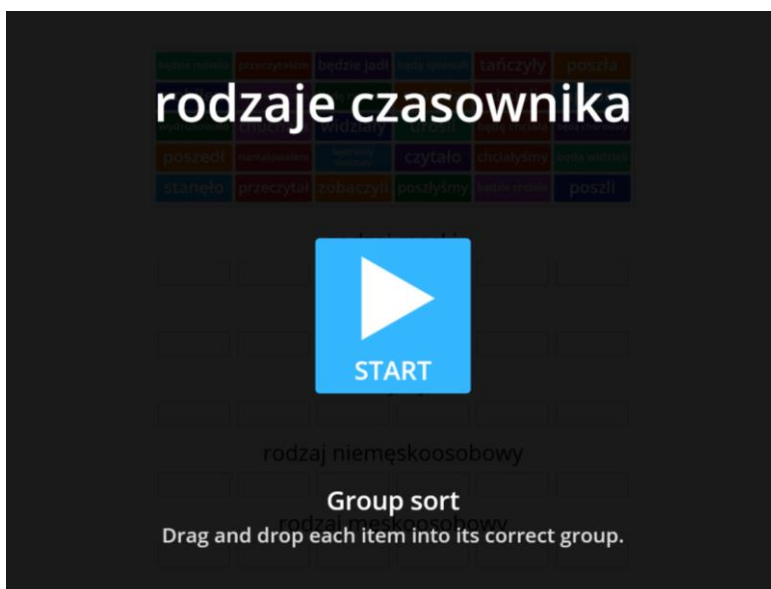
Wykreślanka: W wykreślance ukryte są słowa - czasowniki, znajdź je jak najszybciej. Słowa ułożono we wszystkich kierunkach.



Dotknij ukrytego słowa.



Dopasuj definicję (określenie formy gramatycznej).



3.

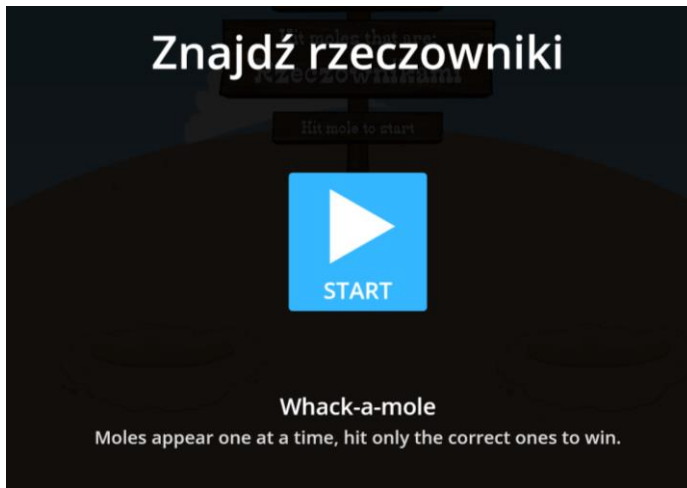
Złap i „upuść” każdy czasownik we właściwej grupie.



4.



„Pęknij balonik” – przebijaj balony tak, by słowa wpadały do wagonika z poprawnym określeniem części mowy.

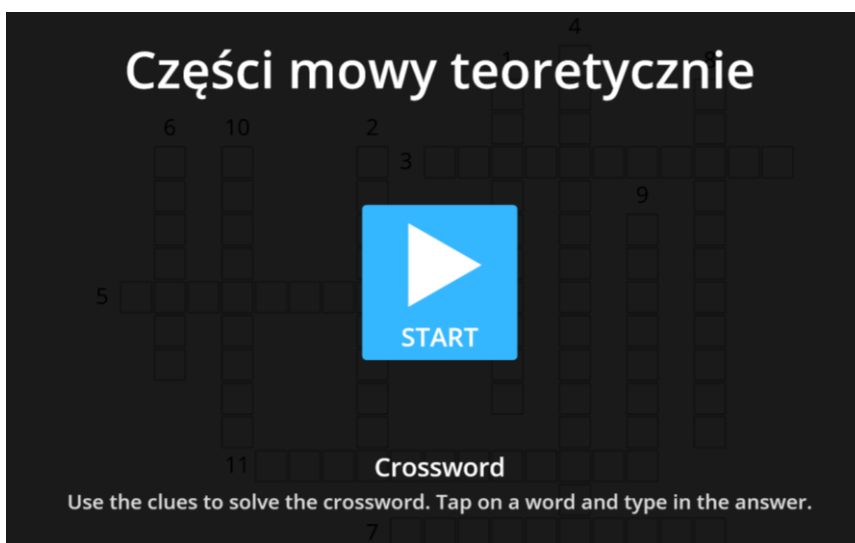


5.

„Złap kreta” Krety pojawiają się równocześnie, uderzaj tylko w te poprawne.



Zasady: Uderzaj krety, które są rzeczownikami.



6.

Krzyżówka. Użyj wskazówek, by rozwiązać krzyżówkę. Dotknij słowa i wpisz odpowiedź.

Możliwość wykorzystania/modyfikacji:

1. Każda z aplikacji może zostać wykorzystana oddzielnie podczas wprowadzania danego zagadnienia. Podczas lekcji na dany temat nauczyciel wyświetla aplikację na tablicy interaktywnej, uczniowie kolejno podchodzą i rozwiązują zadania. Lub: nauczyciel udostępnia kod qr uczniom wyposażonym w urządzenia mobilne, oni samodzielnie lub w parach rozwiązują zadania. Można indywidualizować pracę – uczniowie o specjalnych potrzebach pracują w parach z najlepszymi/ tworzymy grupy/ uczeń słabszy ma więcej czasu na trening. – Możliwości dostosowania zależą od zespołu klasowego.
2. Aplikacja jako zadanie domowe: podczas lekcji dotyczącej danego zagadnienia, w ramach zadania domowego – możliwości samodzielnego treningu – nauczyciel wręcza uczniom kody qr, które zeskanują, korzystając z urządzeń mobilnych w domu.
3. Powtórzenie wiadomości. Aplikacje można wykorzystać podczas lekcji powtórzeniowej po zakończeniu danego działu lub jego części.

„Biegane powtórzenie” – kody rozmieszczamy w różnych miejscach – wewnątrz sali, szkoły, na podwórku, w parku. Uczniowie otrzymują „kartę kontrolną” – będą na niej zaznaczać odnalezione aplikacje, których zadania rozwiązali. Ustalamy z uczniami minimalną liczbę aplikacji, które należy rozwiązać, by wykonać zadanie. W określonym czasie uczniowie poszukują kodów i rozwiązują zadania.

„Gra powtórzeniowa” – na podłodze rozmieszczamy plansze, koła, znaki – tworząc „planszę do gry” – ważne – start i meta znajdują się w tym samym polu (plansza „krąży” jak w Monopoly). Pionkami są uczniowie. Kolejne kody stanowią etapy w grze.

Zasady gry: Drużyna wybiera swojego przedstawiciela – „pionek”. Każde pole zawiera zadanie. W zależności od liczebności klasy i ilości miejsca np. wypełnienie 3 zadań daje możliwość sięgnięcia po kod i rozegrania rundy on-line.

Uczniowie rzucają kostką. „Pionek” przemieszcza się po polach i odczytuje zadanie. Grupa wypełnia zadanie. Po wypełnieniu ustalonej liczby otrzymuje kod do aplikacji. Kolejny rzut kostką jest możliwy dopiero po rozwiązaniu zadania w aplikacji w 100% poprawnie. Wygrywa drużyna, która pierwsza wykona wszystkie zaplanowane aplikacje. (Można ich liczbę dostosować do omawianego tematu).

Przykładowe zadania do umieszczenia w polach gry:

1. Zapiszcie poprawnie dzisiejszą datę na tablicy.
2. Ustawcie się w kolejności alfabetycznej imion.
3. Napiszcie 5-zdaniową historyjkę, w której żadne słowo się nie powtórzy.
4. Napiszcie 2-strofowy wiersz z rymami.
5. Narysujcie swój dzisiejszy nastrój.
6. Stwórzcie „żywy obraz” do hasła: (w zależności od poziomu klasy można użyć np. słownika frazeologizmów lub podpowiedzieć hasła)
7. Przedstawcie scenkę z wybranej lektury. Klasa zgaduje tytuł.
8. Ułóżcie alfabetycznie nazwiska nauczycieli, którzy uczą w waszej klasie.
9. Policzcie liczbę głosek i liter w waszych imionach i nazwiskach.
10. Ułóżcie 5 słów, które mają więcej liter niż głosek.
11. Pokażcie (gestami) wybrany czasownik. (pozostałe grupy zgadują)
12. Pokażcie wybrany rzeczownik. (pozostałe grupy zgadują)

Pomysły poleceń warto dopasować np. do kalendarza, nadając grze charakter aktualnego święta. W klasach o zacięciu sportowym, przy większej ilości miejsca sprawdzają się polecenia o charakterze ruchowym. Istotą gry jest połączenie nauki z zabawą, by uczniowie w energetycznej atmosferze pracowali nad żmudnymi zadaniami gramatycznymi. Ucząc się, niejako mimochodem zapamiętują więcej i z entuzjazmem podejść do kolejnych pomysłów nauczyciela.