



Autorka: Agnieszka Handzel

Narzędzie cyfrowe nr 3 dla klasy VI SP

Zdania – co o nich wiesz? Gra powtórzeniowa

Narzędzie przekazano w formie prezentacji interaktywnej – gry planszowej genial.ly z zawartymi odnośnikami do aplikacji.

<https://view.genial.ly/5eea3371c992680d0d07c978/game-zdania-co-o-nich-wiesz-gra>

lub kodem:



Uzasadnienie doboru tematu narzędzia:

Zagadnienia gramatyczne, które uczniowie powinni opanować przed ukończeniem nauki w klasie 6, stanowią obszerny i niełatwy materiał. Twórcy podstawy programowej sformułowali szczegółowe wymagania dotyczące wiedzy o zdaniach pojedynczych i złożonych. Jednocześnie zagadnienia gramatyczne są materiałem trudnym do opanowania i często zniechęcającym. Podczas wprowadzania uczniów w świat gramatyki nauczyciel musi się wykazać dużą dozą kreatywności i przekonaniem, że uczniowie zdołają nabyte umiejętności i wiedzę wykorzystać w praktyce. Narzędzie zbiera w jednym miejscu zadania sprawdzające umiejętności z kolejnych wymagań szczegółowych podstawy programowej związane z wypowiedziami. Atrakcyjna forma może być ułatwieniem, zachęcać uczniów do powtórzenia wiedzy. Zaproszenie do przyjaznej, drużynowej rywalizacji stanowi

motywację do działania. Narzędzie może być wykorzystane także podczas kształcenia na odległość za pośrednictwem platformy do prowadzenia lekcji online lub przez uczniów samodzielnie.

Cele do zrealizowania przy pomocy narzędzi:

1. Doskonalenie umiejętności rozróżniania zdań pojedynczych i złożonych, intencji wypowiedzi, stosowania w praktyce wiedzy o związkach wyrazowych w zdaniu.
2. Trening analizy składniowej zdania pojedynczego, rozpoznawania zdań pojedynczych i złożonych, rozróżniania zdań podrzędnie i współrzędnie złożonych.

Cele wykorzystania narzędzi:

1. Nabywanie i doskonalenie umiejętności współpracy w klasie lub za pośrednictwem Internetu.
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.

Opis narzędzia:

Prezentacja ma formę gry planszowej dla 4 uczestników. Zawiera kostkę do gry i pionki, które można przemieszczać po ekranie. W polu po prawej stronie umieszczono zasady gry. Oznaczone pola odsyłają do zadań w innych aplikacjach lub zawierają zadania do wykonania ustnie lub pisemnie w klasie czy za pośrednictwem platformy online. Osadzone w grze zadania można także wykorzystać niezależnie od niej, jako elementy lekcji powtórzeniowych czy wprowadzających dane zagadnienia.

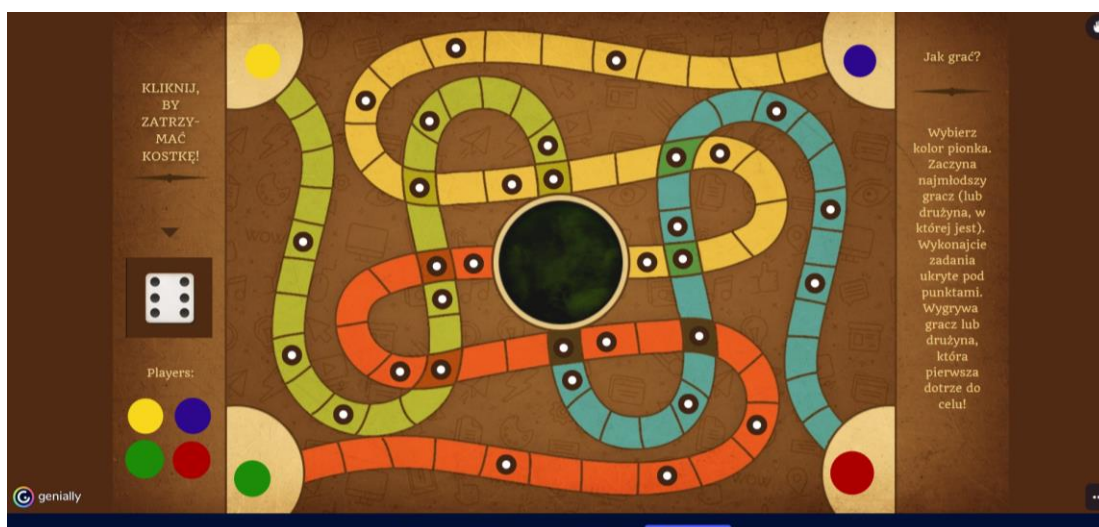


Prezentacja uruchomiona w trybie pełnoekranowym – slajd 1.

Kliknięcie w symbol dłoni w prawym górnym rogu wskazuje obecność odnośników i elementów interaktywnych.

Kliknięcie w „START” przenosi do planszy gry..

Rozwinięcie menu w prawym dolnym rogu pozwala uruchomić lub opuścić tryb pełnoekranowy, przejść do kaskadowego widoku wszystkich obrazów prezentacji lub uzyskać link do prezentacji.



Prezentacja w trybie pełnoekranowym – slajd 2.

Zawartość prezentacji i możliwości dostosowania:

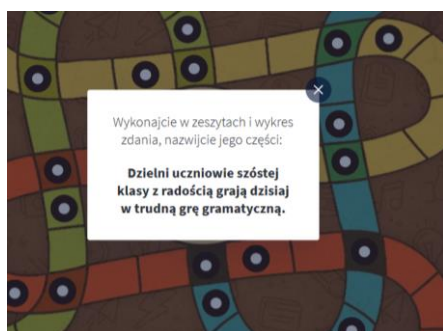
Prezentację można wykorzystać jako narzędzie kształcenia na odległość – udostępnić ją uczniom i pozwolić na samodzielne podążanie za poleceniami i zadaniami. Uczniowie mogą skorzystać z gry w czasie rzeczywistym – podczas spotkania online na platformie do komunikacji. Nauczyciel przesyła uczniom swój ekran, a oni wykonują kolejno zadania pojawiające się w linkach.

Gra może zostać wykorzystana podczas lekcji tradycyjnej – 4 drużyny z dostępem do urządzeń mobilnych lub laptopów. Prezentację odtwarzamy na tablicy interaktywnej, uczniowie wykonują zadania na swoich urządzeniach lub pod okiem nauczyciela.

Każda grupa (kolor trasy) ma do wykonania 10 zadań o tej samej formie. Treść niektórych z zadań jest zróżnicowana, część z zadań jest taka sama dla wszystkich grup. Zostały umieszczone na trasach w różnej kolejności. Poniżej przedstawione są w kolejności występowania na trasie czerwonej.

Zadania w grze:

1. <https://wordwall.net/play/2996/741/688> - zdania pojedyncze i złożone. Zadaniem uczniów jest przyporządkowanie zamieszczonych zdań do dwóch kategorii. Aplikację można wykorzystać niezależnie, poza trybem gry planszowej.



2. - analiza składniowa zdania pojedynczego rozwiniętego. Uczniowie mogą wykonać zadanie w zeszytach lub na tablicy. Każda z grup ma za zadanie dokonać analizy składniowej zdania i narysować wykres zależności między częściami zdania. Zdania różnią się dla każdej z grup.
3. <https://learningapps.org/watch?v=pvafk6xa520> – Zdanie czy równoważnik zdania? Zadaniem uczniów jest rozpoznanie formy wypowiedzenia oraz przekształcenie go. Aplikacja zawiera pewien zakres możliwych poprawnych odpowiedzi, należy jednak

kontrolować wykonanie zadania przez uczniów – mogą sformułować poprawne odpowiedzi nieuwzględnione przez autorkę. Zadanie można wykonać także w zeszytach czy na tablicy.

4. <https://wordwall.net/play/3036/824/552> – wykreślanka – znajdź ukryte nazwy części zdania. Aplikacja może być wykorzystana także poza grą.
5. <https://wordwall.net/play/3037/393/148> - rozpoznaj intencje wypowiedzeń. Zadanie polega na przyporządkowaniu zdania do poprawnej kategorii. Aplikacja może zostać wykorzystana także poza grą, podczas wprowadzania tego zagadnienia.
6. <https://wordwall.net/pl/resource/3037196/orzeczenia-imiennie-i-czasownikowe> - quiz - określ rodzaj orzeczenia. Zadaniem uczniów jest rozpoznanie orzeczenia imiennego i czasownikowego – to zadanie o wyższym poziomie trudności, może wymagać skorzystania ze źródeł. Można też ustalić zasadę – np. 2-3 poprawne odpowiedzi dają możliwość pójścia dalej – w zależności od poziomu wiedzy uczniów w danej klasie.
7. <https://wordwall.net/pl/resource/3037623/zdania-z-c5%82o%c5%bcone-wsp%c3%b3%c5%82rz%c4%99dnie-i-podrz%c4%99dnie> – zadaniem uczniów jest rozpoznanie rodzaju zdania złożonego. Zgodnie z zapisem w pp uczniowie rozróżniają zdania złożone współrzędnie od zdań złożonych podrzędnie.
8. <https://wordwall.net/play/3038/105/945> - wybierz właściwe formy wyrazów – zadanie ma na celu sprawdzenie wiedzy i umiejętności w zakresie związków wyrazowych w zdaniu. Uczniowie mają w lukę wstawić wyraz w prawidłowej formie, zgodnie z regułą podporządkowania wyrazu podrzędnego. Można zastosować dodatkowe utrudnienie – poprosić o określenie rodzaju związku wyrazowego, w którego skład wchodzi wstawiany wyraz.



9. - kalambury-rebus – zadaniem uczniów jest stworzenie rebusu/ zaproszenie do gry w kalambury w dowolnej formie (rysunkowej lub pokazywania) drużyny przeciwnej (mogą wybrać, kogo wyzywają do pojedynku). Hasło rebusu lub kalamburów ma stanowić zdanie podrzędnie złożone. Dla ułatwienia

tego zadania można zaproponować uczniom skorzystanie ze słownika frazeologicznego, gdzie znajdą propozycje haseł w formie takich zdań. Punkt uznajemy za zaliczony, gdy drużyna zgadująca zapisze (lub powie) zdanie podrzędnie złożone odzwierciedlające hasło prezentowane przez kolegów. Kolejne ułatwienie – można przygotować kilka zdań, które uczniowie wykorzystają.



10. - Twórz! – zadanie polega na stworzeniu kilkuzdaniowej wypowiedzi (nauczyciel może określić liczbę wymaganych zdań dla danej grupy – w ten sposób stopniuje trudność zadania) – opowiadania lub opisu, która będzie zawierać TYLKO zdania złożone współrzędnie lub TYLKO zdania złożone podrzędnie. Zadanie ma formę raczej żartobliwą, stąd brak określenia tematu wypowiedzi – można je utrudnić, np. wykorzystując kości opowieści lub karty Dixit, które zdecydują o temacie wypowiedzi. Kryteria zaliczenia zadania (liczba zdań) ustala nauczyciel, ważne, by uczniowie (wszyscy członkowie grupy) wzięli udział w głośnej prezentacji opracowanej wypowiedzi.

Drużyna, która jako pierwsza wykona wszystkie zadania, klika w szklaną kulę na środku planszy – odsyła ona do filmiku – niespodzianki: <https://biteable.com/watch/gratulacje-mistrzowie-zdania-2623746> - można go wykorzystać także jako nagrodę dla uczniów po zrealizowaniu innych zagadnień gramatycznych związanych ze zdaniami.