



**Autorka: Agnieszka Handzel**

**Narzędzie cyfrowe nr 2 dla klasy IV SP**

**„Przypadkowy” materiał powtórzeniowy**

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

<https://view.genial.ly/63710a6f86c2320011576b48/interactive-content-przypadkowy-material-powtorzeniowy>

lub kodem:



Tytuł prezentacji ma ukryte znaczenie: odnosi się do tematu – związanego z przypadkami i do treści – zadania nie skupiają się wokół konkretnych treści czy zagadnień, są dobrane losowo i mają na celu przede wszystkim automatyzowanie umiejętności odmienienia rzeczowników przez przypadki.

Uzasadnienie doboru tematu narzędzia:

Kształcenie językowe stanowi wyzwanie dla uczniów i nauczycieli, zwłaszcza w zakresie motywacji do opanowywania elementów wiedzy o języku, które wymagają zapamiętywania nazw, terminów i kolejności, czyli przede wszystkim odmiany przez przypadki. Uczeń czwartej lub piątej klasy, spotykający po raz pierwszy obszerny fragment wiedzy o języku, jakim jest deklinacja

rzeczownika, często okazuje lęk i niezrozumienie. Jeszcze częściej pojawiają się problemy z motywacją do rozwiązywania kolejnych zadań z zeszytu ćwiczeń czy wypełniania kart pracy, zawierających polecenia oparte na tworzeniu niezliczonych „tabelk” z odmianą przez przypadki. W związku z tym opracowanie nowych, atrakcyjnych form utrwalania wiedzy oraz treningu i automatyzowania umiejętności tworzenia poprawnych form rzeczownika jest uzasadnione, zwłaszcza ze względu na szybko zmieniające się preferencje i predyspozycje uczniów. Zaproponowana gra ma za zadanie uatrakcyjnić proces ćwiczenia i utrwalania wiadomości oraz zmotywować uczniów do wykonywania kolejnych zadań.

Cele do zrealizowania przy pomocy narzędzi:

1. Powtórzenie i utrwalenie wiadomości o deklinacji rzeczownika.
2. Trening umiejętności współpracy (przy grupowej realizacji zadań) lub samokształcenia.
3. Trening umiejętności krytycznego myślenia i wykorzystania narzędzi internetowych w celach samokształcenia, zdobywania informacji i rozwiązywania problemów.

Cele wykorzystania narzędzi:

1. Nabywanie i doskonalenie umiejętności samodzielnej pracy w klasie lub za pośrednictwem Internetu.
2. Uatrakcyjnienie procesu nauczania poprzez wykorzystanie metod nauki przez zabawę oraz aplikacji multimedialnych.
3. Motywacja do samodzielnego treningu i wykorzystania aplikacji w celu uczenia się.

Opis narzędzia:

Prezentacja ma formę planszy wstępnej, zawierającej odnośniki do materiałów i ćwiczeń oraz planszy oznaczonej nr 3 – interaktywnej gry planszowej dla uczniów.



Plansza tytułowa:



Kliknięcie w dowolny obszar odsyła do drugiej strony prezentacji.

Plansza druga:



Plansza zawiera:

1. Odnośniki do:
  - a) strony z syntezą informacji o deklinacji rzeczownika, rodzajach i liczbie gramatycznej rzeczownika,
  - b) notatki wizualnej, której bohaterami są członkowie „gangu przypadków”,
  - c) filmu edukacyjnego z wyjaśnieniem nazw przypadków i wskazówkami technik pamięciowych ułatwiających utrwalenie wiedzy.
2. Odnośniki do:
  - a) ćwiczenia interaktywnego utrwalającego nazwy przypadków i pytania,
  - b) propozycji zastosowania techniki pamięciowej (akronim) do utrwalenia kolejności przypadków i ich nazw.
3. Odnośnik do gry planszowej na kolejnej „stronie” prezentacji.

## Gra planszowa:



Interaktywna plansza umożliwiająca grę z wykorzystaniem tablicy interaktywnej, ekranu komputera i myszki. Za pomocą narzędzia udostępniania ekranu w dowolnym komunikatorze, uczniowie mogą uczestniczyć wspólnie w grze na ekranie nauczyciela (praca zdalna), mogą także uczestniczyć w niej w klasie – jako drużyny lub pojedynczo.

Zadaniem uczniów jest rzut kostką (interaktywną po prawej stronie ekranu lub klasyczną) oraz odpowiedź na pytanie/ wykonanie zadania ukrytego pod kształtem z cyferką umieszczonym na planszy gry.

Udzielenie prawidłowej odpowiedzi lub wykonanie zadania daje uczniom możliwość dalszej gry, uczniowie, którzy nie udzielą właściwej odpowiedzi, mogą jej np. poszukiwać w notatkach (podręczniku) podczas kolejki, którą tracą. Dodatkowe zasady regulujące grę powinien określić nauczyciel wspólnie z uczniami.

Uczniowie wykonują kolejne zadania lub korzystają z ukrytych w niektórych punktach „bonusów”, umożliwiających np. ominięcie części trasy. Wszelkie pozostałe zasady gry należy ustalić przed jej rozpoczęciem.