**Scenariusz zajęć w klasie 5 i 6**

**Prowadząca/cy: Wojciech Napruszewski**

**Termin: 19 listopada 2022 roku**

**Miejsce: Integracyjna Szkoła Sobotnia w Bristolu (Wielka Brytania)**

**I.**

**1. Temat zajęć:** Ile pamiętasz z polskiej ortografii? Sprawdź się!
*Zajęcia wprowadzające do bloku systematyzującego wiadomości.*

**2. Cele zajęć**

**- ogólny**

*Rozpoznanie wiedzy i umiejętności uczniów w zakresie polskiej ortografii.*

**- operacyjne**

Uczeń:

- poznaje innowacyjne metody uczenia się polskiej ortografii,

- wykorzystuje aplikacje interaktywne,

- utrwala wiadomości i uczy się od innych,

- rozwija spostrzegawczość i pamięć wzrokową,

- ocenia stan swojej wiedzy i umiejętności.

**3. Metody** warsztatowa

**4. Formy pracy***:* mieszane – indywidualne / w parach / grupowe

**5. Środki dydaktyczne** laptop i projektor, indywidualne telefony uczniów, aplikacje autorskie stworzone na platformie LearningApps:

Połącz w pary  –  <https://learningapps.org/watch?v=p2kd0n34k22>
Który zapis jest poprawny – <https://learningapps.org/watch?v=ps56ocxbn22>
Milionerzy ortograficzni – <https://learningapps.org/watch?v=pi30oq6rj22>
Wyszukaj słowa – <https://learningapps.org/watch?v=pztsgvy8522>
Co to za slowo? – <https://learningapps.org/watch?v=pqi53uean22>

**II.**

**Przebieg zajęć**

**Część wstępna**

Ustalenie zasad pracy

– podczas zajęć wyjątkowo pozwalamy uczniom na korzystanie z telefonów.

– kto ma sprawny telefon, wykorzystuje go tylko do zadań prezentowanych na zajęciach.

– kto nie ma sprawnego telefonu, bierze udział w zajęciach z rzutnika.

– nie jest dozwolone używanie telefonu do jakichkolwiek innych działań.

**Częśćć główna**

1. Wprowadzenie do tematu zajęć – samosprawdzenie wiadomości z polskiej ortografii
2. Omówienie szczegółów technicznych – uczniowie z telefonami skanują kod QR z rzutnika, aby uzyskać dostęp do aplikacji. Linki do wszystkich aplikacji zostaną dodane na stronie szkoły w notatce podsumowującej zajęcia, do pobawienia się w domu. W grupie pracującej z rzutnikiem uczniowie jeden po drugim kolejno wykonują poszczególne etapy ćwiczeń.
3. Aplikacja 1 – **Połącz w pary.** Zadaniem uczniów jest połączyć w pary podobnie brzmiące wyrazy, by na ich przykładzie tłumaczyć wyrazy z trudnościami ortograficznymi.
4. Aplikacja II – **Który zapis jest poprawny.** Krótki quiz, gdzie uczniowie decydują, która forma zapisanych wyrazów jest poprawna i próbują odpowiadać dlaczego.
5. Aplikacja III – **Milionerzy Ortograficzni**. Uczniowie odpowiadają na 6 pytań w formule zbliżonej do telewizyjnego teleturnieju Milionerzy.
6. Aplikacja IV – **Wyszukaj słowa.** W rozsypance literowej ukrytych jest 20 wyrazów z ó niewymiennym. Zadaniem uczniów jest znalezienie wszystkich.
7. Aplikacja V – **Co to za słowo?** Na podstawie podpowiedzi uczniowie zgadują wyrazy z trudnościami ortograficznymi. Gra jest kolejnym wcieleniem popularnej gry w wisielca.

**Część końcowa**

Krótka dyskusja w klasie o tym, jak uczniowie oceniają swoją wiedzę i umiejętności i które zagadnienia są dla nich najtrudniejsze.