



## **DOBRE PRAKTYKI ERASMUS +**

mgr Alina Skapczyk

Lekcja informatyka (45 min.)

Klasa 2a

„Sterowanie obiektem, wprowadzenie do pracy z Ozobotem.  
Rozwijanie kompetencji informatycznych, komunikacyjnych  
i językowych w ramach działań projektu Erasmus+”

*Metody :*

- ✓ praca w grupie – analizują przykładowe kody do sterowania Ozobotem, opracowują trasę robota, nanoszą trasę na kartkę, pokazują emocje
- ✓ BURZA MÓZGÓW- uczniowie analizują tor, prawidłowość ruchu Ozobota, analizują błędy i ich przyczyny, okazują różne emocje

**ROZWIJANE KOMPETENCJE KLUCZOWE:**

**Kompetencje porozumiewania się w języku ojczystym** - uczniowie korzystają ze źródeł wiedzy,

**Kompetencje informatyczne** – umiejętność analizy kodu źródłowego ruchu Ozobota, kodowanie zgodnie z wzorem

**Kompetencje matematyczne i podstawowe kompetencje naukowo-techniczne** – analiza przestrzenna ruchu Ozobota

**Kompetencje społeczne i obywatelskie** - umiejętność rozpoznawania komunikacji, słuchanie innych. Kulturalne zachowanie i przestrzeganie



zasad pracy, umiejętność oceny sytuacji, uczniowie wspierają się podczas pracy w grupie.

**Inicjatywa i przedsiębiorczość**- uczniowie pracy, uczą się zarządzać czasem, asertywności oraz pracy pod presją czasu.

**Umiejętność uczenia się** -uczniowie uczą się od siebie, poprawiają. Uczą się poprzez analizę wykonanego zadania, nanoszenie poprawek

#### KOMENTARZ:

Uczniowie z entuzjazmem uczestniczyli w lekcji, chętnie przystąpili do wykonania pracy. Uczniowie z dominującą inteligencją interpersonalną dokonywali podziału czynności, organizowali pracę. Aktywność ta najbardziej sprawdziła się u uczniów z dominującą inteligencją matematyczno – logiczną i wizualno - przestrzenną.