



Utwór dostępny jest na licencji Creative Commons Uznanie Autorstwa-Użycie Niekomercyjne 4.0. Licencja ta pozwala na kopiowanie, zmienianie, remiksowanie, rozprowadzanie, przedstawienie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych.

PROGRAM ZAJĘĆ

w ramach realizacji projektu pn.: „**Z podstawówką w świat**” realizowanego w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Mazowieckiego 2014 – 2020.

Oś Priorytetowa X - Edukacja dla rozwoju regionu,

Działanie 10.1 - Edukacja ogólna i przedszkolna,

Poddziałanie 10.1.1 - Edukacja ogólna (w tym w szkołach zawodowych)

Nazwa i adres szkoły: Szkoła Podstawowa z Oddziałami Integracyjnymi nr 11 im. Bolesława Chrobrego, ul. Kochanowskiego 11, 09-402 Płock

Rodzaj zajęć: Koło informatyki z elementami programowania i robotyki

Imię i nazwisko nauczyciela prowadzącego zajęcia: Agata Piotrowska

Nr gr: 25

Ilość uczniów na zajęciach: 5

OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA ZAJĘĆ:

Zajęcia obejmują projektowanie, budowę, programowanie i testowanie urządzeń (z elementami robotyki) mających wykonać określone zadania. Zajęcia łączą treść nauczania z matematyki, nauk przyrodniczych, techniki i ICT. Pokazują praktyczne zastosowania zdobytej wiedzy i pozwalają na kreatywne jej wykorzystanie.

CELE (główne i szczegółowe):

Cel ogólny:

Wprowadzenie uczniów w świat programowania i robotyki. Kształtowanie umiejętności logicznego myślenia analizowania oraz rozwiązywania problemów z różnych dziedzin za pomocą komputera. Pobudzenie uczniów do poszukiwania rozwiązań stawianych im zadań oraz kreatywnego działania. Zwiększenie zaangażowania uczniów do wykorzystania komputera w nauce czytania, pisanie, liczenia, prezentacji pomysłów i efektów pracy. Sprawdzenie w praktyce szkolnej proponowanych zmian w podstawie programowej.



Utwór dostępny jest na licencji Creative Commons Uznanie Autorstwa-Użycie Niekommercyjne 4.0. Licencja ta pozwala na kopiowanie, zmienianie, remiksowanie, rozprowadzanie, przedstawienie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych.

Cele szczegółowe:

1. kształtowanie logicznego myślenia poprzez gry i zabawy logiczne wprowadzające do programowania
2. poznanie środowiska Baltie, Blockly, Scratch, wykorzystanie programów do przygotowania animacji, poznanie podstawowych poleceń programów, programowanie, wielokrotne powtarzanie tych samych czynności
3. tworzenie własnych gier i historyjek, porozumiewanie się z innymi, wspólna realizacja pomysłów i projektów
4. programowanie poleceń dla osiągnięcia celu
5. rozwijanie algorytmicznego myślenia poprzez rozwiązywanie zadań
6. wykorzystanie kodu obrazkowego do programowania robota, poznanie zasad obsługi Ozobotów i środowiska pracy edytora Ozoblockly
7. doskonalenie umiejętności poprawnego interpretowania zadań wykonywanych na komputerze i realizowanych przez roboty
8. prezentowanie efektów pracy komputera z wykorzystaniem Ozobotów
9. kształtowanie twórczego podejścia przy zdobywaniu wiedzy i umiejętności z różnych dziedzin
10. przygotowanie uczniów do świadomego wyboru potrzebnego w przyszłości zawodu.

METODY I FORMY PRACY:

1. Formy pracy: indywidualna, w parach, w grupach.
2. Metody pracy:

* podająca - wykład, pogadanka, dyskusja,



Utwór dostępny jest na licencji Creative Commons Uznanie Autorstwa-Użycie Niekomercyjne 4.0. Licencja ta pozwala na kopiowanie, zmienianie, remiksowanie, rozprowadzanie, przedstawienie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych.

*ćwiczeniowa, problemowa –praca z komputerem w środowisku programistycznym, analiza kodu programu, burza mózgów, wyszukiwanie na stronach WWW pomocnych informacji, korzystanie z materiałów dostępnych na portalach do nauki programowania m. in.: www.baltie.pl, www.wiki.mistrzowiekodowania.pl, scratch.mit.edu, <https://runmarco.allcancode.com/>, <https://blockly-games.appspot.com/>, <https://code.org/>, <http://lightbot.com/>.

*eksponująca – praca z tablicą interaktywną, pokaz, prezentacja prac uczniów.

OCZEKIWANE EFEKTY (OSIĄGNIĘCIA):

Uczeń będzie potrafił:

- 1) prezentować wyniki swojej pracy w formie elektronicznej,
- 2) wykorzystywać dostępne aplikacje, programy multimedialne, platformy edukacyjne do pogłębiania swojej wiedzy,
- 3) korzystać z języka programowania - rozwiązywać proste algorytmy i zadania logiczne poprzez gry i zabawę, programować działania prowadzące do zdobycia określonego celu,
- 4) pisać proste programy i obserwować efekt ich działania, stosować wielokrotne powtarzanie tych samych czynności,
- 5) wydawać polecenia Ozobotowi oraz wykorzystać klocki programu do konstruowania algorytmów i sprawdzić poprawność ich działania z wykorzystaniem Ozobota,
- 6) umiejętnie wykorzystywać zasoby Internetu,
- 7) umiejętnie pracować w parach, grupach.

SPOSÓB OCENY OSIĄGNIĘĆ (EWALUACJA):



Utwór dostępny jest na licencji Creative Commons Uznanie Autorstwa-Użycie Niekomercyjne 4.0. Licencja ta pozwala na kopiowanie, zmienianie, remiksowanie, rozprowadzanie, przedstawienie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych.

1. Monitorowanie i konsultowanie z wychowawcą, z rodzicami postępów uczniów.
2. Przeprowadzenie ankiety wśród rodziców,
3. Ocenianie umiejętności pracy w grupie, parach (obserwacja, wywiad).
4. Nauczyciel swoją pracę będzie ewaluował: sortowaniem, identyfikacją przeszkód, autoewaluacją zajęć.



Utwór dostępny jest na licencji Creative Commons Uznanie Autorstwa-Użycie Niekomercyjne 4.0.
Licencja ta pozwala na kopiowanie, zmienianie, remiksowanie, rozprowadzanie, przedstawienie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych.

PROGRAM ZAJĘĆ

w ramach realizacji projektu pn.: „**Z podstawówką w świat**” realizowanego w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Mazowieckiego 2014 – 2020.

Oś Priorytetowa X - Edukacja dla rozwoju regionu,

Działanie 10.1 - Edukacja ogólna i przedszkolna,

Poddziałanie 10.1.1 - Edukacja ogólna (w tym w szkołach zawodowych)

Nazwa i adres szkoły: Szkoła Podstawowa z Oddziałami Integracyjnymi nr 11 im. Bolesława Chrobrego, ul. Kochanowskiego 11, 09-402 Płock

Rodzaj zajęć: Koło informatyki z elementami programowania i robotyki

Imię i nazwisko nauczyciela prowadzącego zajęcia: Agata Piotrowska

Nr gr: 26

Ilość uczniów na zajęciach: 5

OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA ZAJĘĆ:

Zajęcia obejmują projektowanie, budowę, programowanie i testowanie urządzeń (z elementami robotyki) mających wykonać określone zadania. Zajęcia łączą treść nauczania z matematyki, nauk przyrodniczych, techniki i ICT. Pokazują praktyczne zastosowania zdobytej wiedzy i pozwalają na kreatywne jej wykorzystanie.

CELE (główne i szczegółowe):

Cel ogólny:

Wprowadzenie uczniów w świat programowania i robotyki. Kształtowanie umiejętności logicznego myślenia analizowania oraz rozwiązywania problemów z różnych dziedzin za pomocą komputera. Pobudzenie uczniów do poszukiwania rozwiązań stawianych im zadań oraz kreatywnego działania. Zwiększenie zaangażowania uczniów do wykorzystania komputera w nauce czytania, pisanie, liczenia, prezentacji pomysłów i efektów pracy. Sprawdzenie w praktyce szkolnej proponowanych zmian w podstawie programowej.



Utwór dostępny jest na licencji Creative Commons Uznanie Autorstwa-Użycie Niekomercyjne 4.0. Licencja ta pozwala na kopiowanie, zmienianie, remiksowanie, rozprowadzanie, przedstawienie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych.

Cele szczegółowe:

1. kształtowanie logicznego myślenia poprzez gry i zabawy logiczne wprowadzające do programowania
2. poznanie środowiska Baltie, Blockly, Scratch, wykorzystanie programów do przygotowania animacji, poznanie podstawowych poleceń programów, programowanie, wielokrotne powtarzanie tych samych czynności
3. tworzenie własnych gier i historyjek, porozumiewanie się z innymi, wspólna realizacja pomysłów i projektów
4. programowanie poleceń dla osiągnięcia celu
5. rozwijanie algorytmicznego myślenia poprzez rozwiązywanie zadań
6. wykorzystanie kodu obrazkowego do programowania robota, poznanie zasad obsługi Ozobotów i środowiska pracy edytora Ozoblockly
7. doskonalenie umiejętności poprawnego interpretowania zadań wykonywanych na komputerze i realizowanych przez roboty
8. prezentowanie efektów pracy komputera z wykorzystaniem Ozobotów
9. kształtowanie twórczego podejścia przy zdobywaniu wiedzy i umiejętności z różnych dziedzin
10. przygotowanie uczniów do świadomego wyboru potrzebnego w przyszłości zawodu.

METODY I FORMY PRACY:

1. Formy pracy: indywidualna, w parach, w grupach.
2. Metody pracy:

* podająca - wykład, pogadanka, dyskusja,



Utwór dostępny jest na licencji Creative Commons Uznanie Autorstwa-Użycie Niekommercyjne 4.0. Licencja ta pozwala na kopiowanie, zmienianie, remiksowanie, rozprowadzanie, przedstawienie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych.

*ćwiczeniowa, problemowa –praca z komputerem w środowisku programistycznym, analiza kodu programu, burza mózgów, wyszukiwanie na stronach WWW pomocnych informacji, korzystanie z materiałów dostępnych na portalach do nauki programowania m. in.: www.baltie.pl, www.wiki.mistrzowiekodowania.pl, scratch.mit.edu, <https://runmarco.allcancode.com/>, <https://blockly-games.appspot.com/>, <https://code.org/>, <http://lightbot.com/>.

*eksponująca – praca z tablicą interaktywną, pokaz, prezentacja prac uczniów.

OCZEKIWANE EFEKTY (OSIĄGNIĘCIA):

Uczeń będzie potrafił:

- 1) prezentować wyniki swojej pracy w formie elektronicznej,
- 2) wykorzystywać dostępne aplikacje, programy multimedialne, platformy edukacyjne do pogłębiania swojej wiedzy,
- 3) korzystać z języka programowania - rozwiązywać proste algorytmy i zadania logiczne poprzez gry i zabawę, programować działania prowadzące do zdobycia określonego celu,
- 4) pisać proste programy i obserwować efekt ich działania, stosować wielokrotne powtarzanie tych samych czynności,
- 5) wydawać polecenia Ozobotowi oraz wykorzystać klocki programu do konstruowania algorytmów i sprawdzić poprawność ich działania z wykorzystaniem Ozobota,
- 6) umiejętnie wykorzystywać zasoby Internetu,
- 7) umiejętnie pracować w parach, grupach.



Utwór dostępny jest na licencji Creative Commons Uznanie Autorstwa-Użycie Niekomercyjne 4.0.
Licencja ta pozwala na kopiowanie, zmienianie, remiksowanie, rozprowadzanie, przedstawienie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych.

SPOSÓB OCENY OSIĄGNIĘĆ (EWALUACJA):

1. Monitorowanie i konsultowanie z wychowawcą, z rodzicami postępów uczniów.
2. Przeprowadzenie ankiety wśród rodziców,
3. Ocenianie umiejętności pracy w grupie, parach (obserwacja, wywiad).
4. Nauczyciel swoją pracę będzie ewaluował: sortowaniem, identyfikacją przeszkód, autoewaluacją zajęć.



Utwór dostępny jest na licencji Creative Commons Uznanie Autorstwa-Użycie Niekomercyjne 4.0. Licencja ta pozwala na kopiowanie, zmienianie, remiksowanie, rozprowadzanie, przedstawienie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych.

PROGRAM ZAJĘĆ

w ramach realizacji projektu pn.: „Z podstawówką w świat” realizowanego w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Mazowieckiego 2014 – 2020.

Oś Priorytetowa X - Edukacja dla rozwoju regionu,

Działanie 10.1 - Edukacja ogólna i przedszkolna,

Poddziałanie 10.1.1 - Edukacja ogólna (w tym w szkołach zawodowych)

Nazwa i adres szkoły: Szkoła Podstawowa z Oddziałami Integracyjnymi nr 11 im. Bolesława Chrobrego, ul. Kochanowskiego 11, 09-402 Płock

Rodzaj zajęć: Koło informatyki z elementami programowania i robotyki

Imię i nazwisko nauczyciela prowadzącego zajęcia: Agata Piotrowska

Nr gr: 41

Ilość uczniów na zajęciach: 5

OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA ZAJĘĆ:

Zajęcia obejmują projektowanie, budowę, programowanie i testowanie urządzeń (z elementami robotyki) mających wykonać określone zadania. Zajęcia łączą treść nauczania z matematyki, nauk przyrodniczych, techniki i ICT. Pokazują praktyczne zastosowania zdobytej wiedzy i pozwalają na kreatywne jej wykorzystanie.

CELE (główne i szczegółowe):

Cel ogólny:

Wprowadzenie uczniów w świat programowania i robotyki. Kształtowanie umiejętności logicznego myślenia analizowania oraz rozwiązywania problemów z różnych dziedzin za pomocą komputera. Pobudzenie uczniów do poszukiwania rozwiązań stawianych im zadań oraz kreatywnego działania. Zwiększenie zaangażowania uczniów do wykorzystania komputera w nauce czytania, pisanie, liczenia, prezentacji pomysłów i efektów pracy. Sprawdzenie w praktyce szkolnej proponowanych zmian w podstawie programowej.

Cele szczegółowe:

11. kształtowanie logicznego myślenia poprzez gry i zabawy logiczne wprowadzające do programowania,



Utwór dostępny jest na licencji Creative Commons Uznanie Autorstwa-Użycie Niekommercyjne 4.0. Licencja ta pozwala na kopiowanie, zmienianie, remiksowanie, rozprowadzanie, przedstawienie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych.

12. poznanie środowiska Balties, Blockly, Scratch, wykorzystanie programów do przygotowania animacji, poznanie podstawowych poleceń programów, programowanie, wielokrotne powtarzanie tych samych czynności
13. tworzenie własnych gier i historyjek, porozumiewanie się z innymi, wspólna realizacja pomysłów i projektów
14. programowanie poleceń dla osiągnięcia celu
15. rozwijanie algorytmicznego myślenia poprzez rozwiązywanie zadań
16. wykorzystanie kodu obrazkowego do programowania robota, poznanie zasad obsługi Ozobotów i środowiska pracy edytora Ozoblockly
17. doskonalenie umiejętności poprawnego interpretowania zadań wykonywanych na komputerze i realizowanych przez roboty
18. prezentowanie efektów pracy komputera z wykorzystaniem Ozobotów
19. kształtowanie twórczego podejścia przy zdobywaniu wiedzy i umiejętności z różnych dziedzin
20. przygotowanie uczniów do świadomego wyboru potrzebnego w przyszłości zawodu.

METODY I FORMY PRACY:

1. Formy pracy: indywidualna, w parach, w grupach.

2. Metody pracy:

* podająca - wykład, pogadanka, dyskusja,

*ćwiczeniowa, problemowa –praca z komputerem w środowisku programistycznym, analiza kodu programu, burza mózgów, wyszukiwanie na stronach WWW pomocnych informacji, korzystanie z



Utwór dostępny jest na licencji Creative Commons Uznanie Autorstwa-Użycie Niekommercyjne 4.0. Licencja ta pozwala na kopiowanie, zmienianie, remiksowanie, rozprowadzanie, przedstawienie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych.

materiałów dostępnych na portalach do nauki programowania m. in.: www.baltie.pl, www.wiki.mistrzowiekodowania.pl, scratch.mit.edu, <https://runmarco.allicancode.com/>, <https://blockly-games.appspot.com/>, <https://code.org/>, <http://lightbot.com/>.

*eksponująca – praca z tablicą interaktywną, pokaz, prezentacja prac uczniów.

OCZEKIWANE EFEKTY (OSIĄGNIĘCIA):

Uczeń będzie potrafił:

- 1) prezentować wyniki swojej pracy w formie elektronicznej,
- 2) wykorzystywać dostępne aplikacje, programy multimedialne, platformy edukacyjne do pogłębiania swojej wiedzy,
- 3) korzystać z języka programowania - rozwiązywać proste algorytmy i zadania logiczne poprzez gry i zabawę, programować działania prowadzące do zdobycia określonego celu,
- 4) pisać proste programy i obserwować efekt ich działania, stosować wielokrotne powtarzanie tych samych czynności,
- 5) wydawać polecenia Ozobotowi oraz wykorzystać klocki programu do konstruowania algorytmów i sprawdzić poprawność ich działania z wykorzystaniem Ozobota,
- 6) umiejętnie wykorzystywać zasoby Internetu,
- 7) umiejętnie pracować w parach, grupach.

SPOSÓB OCENY OSIĄGNIĘĆ (EWALUACJA):

1. Monitorowanie i konsultowanie z wychowawcą, z rodzicami postępów uczniów;
2. Przeprowadzenie ankiety wśród rodziców;



Utwór dostępny jest na licencji Creative Commons Uznanie Autorstwa-Użycie Niekommercyjne 4.0.
Licencja ta pozwala na kopiowanie, zmienianie, remiksowanie, rozprowadzanie, przedstawienie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych.

3. Ocenianie umiejętności pracy w grupie, parach (obserwacja, wywiad);
4. Nauczyciel swoją pracę będzie ewaluował: sortowaniem, identyfikacją przeszkód, autoewaluacją zajęć.



Utwór dostępny jest na licencji Creative Commons Uznanie Autorstwa-Użycie Niekomercyjne 4.0. Licencja ta pozwala na kopiowanie, zmienianie, remiksowanie, rozprowadzanie, przedstawienie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych.

PROGRAM ZAJĘĆ

w ramach realizacji projektu pn.: „Z podstawówką w świat” realizowanego w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Mazowieckiego 2014 – 2020.

Oś Priorytetowa X - Edukacja dla rozwoju regionu,

Działanie 10.1 - Edukacja ogólna i przedszkolna,

Poddziałanie 10.1.1 - Edukacja ogólna (w tym w szkołach zawodowych)

Nazwa i adres szkoły: Szkoła Podstawowa z Oddziałami Integracyjnymi nr 11 im. Bolesława Chrobrego, ul. Kochanowskiego 11, 09-402 Płock

Rodzaj zajęć: Koło informatyki z elementami programowania i robotyki

Imię i nazwisko nauczyciela prowadzącego zajęcia: Agata Piotrowska

Nr gr: 42

Ilość uczniów na zajęciach: 5

OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA ZAJĘĆ:

Zajęcia obejmują projektowanie, budowę, programowanie i testowanie urządzeń (z elementami robotyki) mających wykonać określone zadania. Zajęcia łączą treść nauczania z matematyki, nauk przyrodniczych, techniki i ICT. Pokazują praktyczne zastosowania zdobytej wiedzy i pozwalają na kreatywne jej wykorzystanie.

CELE (główne i szczegółowe):

Cel ogólny:

Wprowadzenie uczniów w świat programowania i robotyki. Kształtowanie umiejętności logicznego myślenia analizowania oraz rozwiązywania problemów z różnych dziedzin za pomocą komputera. Pobudzenie uczniów do poszukiwania rozwiązań stawianych im zadań oraz kreatywnego działania. Zwiększenie zaangażowania uczniów do wykorzystania komputera w nauce czytania, pisanie, liczenia, prezentacji pomysłów i efektów pracy. Sprawdzenie w praktyce szkolnej proponowanych zmian w podstawie programowej.

Cele szczegółowe:



Utwór dostępny jest na licencji Creative Commons Uznanie Autorstwa-Użycie Niekomercyjne 4.0. Licencja ta pozwala na kopiowanie, zmienianie, remiksowanie, rozprowadzanie, przedstawienie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych.

1. kształtowanie logicznego myślenia poprzez gry i zabawy logiczne wprowadzające do programowania
2. poznanie środowiska Baltie, Blockly, Scratch, wykorzystanie programów do przygotowania animacji, poznanie podstawowych poleceń programów, programowanie, wielokrotne powtarzanie tych samych czynności
3. tworzenie własnych gier i historyjek, porozumiewanie się z innymi, wspólna realizacja pomysłów i projektów
4. programowanie poleceń dla osiągnięcia celu
5. rozwijanie algorytmicznego myślenia poprzez rozwiązywanie zadań
6. wykorzystanie kodu obrazkowego do programowania robota, poznanie zasad obsługi Ozobotów i środowiska pracy edytora Ozoblockly
7. doskonalenie umiejętności poprawnego interpretowania zadań wykonywanych na komputerze i realizowanych przez roboty
8. prezentowanie efektów pracy komputera z wykorzystaniem Ozobotów
9. kształtowanie twórczego podejścia przy zdobywaniu wiedzy i umiejętności z różnych dziedzin
10. przygotowanie uczniów do świadomego wyboru potrzebnego w przyszłości zawodu.

METODY I FORMY PRACY:

1. Formy pracy: indywidualna, w parach, w grupach.

2. Metody pracy:

* podająca - wykład, pogadanka, dyskusja,



Utwór dostępny jest na licencji Creative Commons Uznanie Autorstwa-Użycie Niekomercyjne 4.0. Licencja ta pozwala na kopiowanie, zmienianie, remiksowanie, rozprowadzanie, przedstawienie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych.

*ćwiczeniowa, problemowa –praca z komputerem w środowisku programistycznym, analiza kodu programu, burza mózgów, wyszukiwanie na stronach WWW pomocnych informacji, korzystanie z materiałów dostępnych na portalach do nauki programowania m. in.: www.baltie.pl, www.wiki.mistrzowiekodowania.pl, scratch.mit.edu, <https://runmarco.allcancode.com/>, <https://blockly-games.appspot.com/>, <https://code.org/>, <http://lightbot.com/>.

*eksponująca – praca z tablicą interaktywną, pokaz, prezentacja prac uczniów.

OCZEKIWANE EFEKTY (OSIĄGNIĘCIA):

Uczeń będzie potrafił:

- 1) prezentować wyniki swojej pracy w formie elektronicznej,
- 2) wykorzystywać dostępne aplikacje, programy multimedialne, platformy edukacyjne do pogłębiania swojej wiedzy,
- 3) korzystać z języka programowania - rozwiązywać proste algorytmy i zadania logiczne poprzez gry i zabawę, programować działania prowadzące do zdobycia określonego celu,
- 4) pisać proste programy i obserwować efekt ich działania, stosować wielokrotne powtarzanie tych samych czynności,
- 5) wydawać polecenia Ozobotowi oraz wykorzystać klocki programu do konstruowania algorytmów i sprawdzić poprawność ich działania z wykorzystaniem Ozobota,
- 6) umiejętnie wykorzystywać zasoby Internetu,
- 7) umiejętnie pracować w parach, grupach.



Utwór dostępny jest na licencji Creative Commons Uznanie Autorstwa-Użycie Niekommercyjne 4.0. Licencja ta pozwala na kopiowanie, zmienianie, remiksowanie, rozprowadzanie, przedstawienie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych.

SPOSÓB OCENY OSIĄGNIĘĆ (EWALUACJA):

1. Monitorowanie i konsultowanie z wychowawcą, z rodzicami postępów uczniów.
2. Przeprowadzenie ankiety wśród rodziców,
3. Ocenianie umiejętności pracy w grupie, parach (obserwacja, wywiad).
4. Nauczyciel swoją pracę będzie ewaluował: sortowaniem, identyfikacją przeszkód, autoewaluacją zajęć.

Na zajęciach nauczyciel wykorzystuje sprzęt, materiały i pomoce dydaktyczne zakupione w ramach projektu pn.: „Z podstawówką w świat”.