

Szczegółowy scenariusz zajęć świetlicowych z wykorzystaniem aktywnej podłogi.

Wprowadzenie do tematu (5 minut)

Rozpocznij od krótkiej zabawy integracyjnej w kręgu. Przedstaw **podłogę interaktywną** jako narzędzie do nauki przez zabawę. Zaprezentuj krótką demonstrację jego działania, wzbudzając ciekawość uczniów.

Omów cele zajęć. Podkreśl, że będziecie ćwiczyć współpracę i rozwiązywanie problemów. Zaznacz, że każdy będzie miał szansę na aktywny udział.

Rozgrzewka na podłodze interaktywnej. (5 minut)

Zacznij od gry "bieżnia". Dzieci grają po dwie osoby w popularną grę. Następnie przejdź do "Kółko krzyżyk". Na koniec rozgrzewki zagrajcie w "balony".

Główna część zajęć (20 minut)

Gry edukacyjne na podłodze interaktywnej to serce zajęć. Zacznij od "6 latki rysują razem.", gdzie dzieci rysują na podłodze interaktywnej. Następnie przejdź do "Pisaki-elementarz", w którym uczniowie ćwiczą pisanie liter. Zakończ zabawy z angielskim "Build the bridge", gdzie uczestnicy stosują słowa w języku angielskim w grze.

Jako nauczyciel, bądź moderatorem gier. Wyjaśniaj zasady jasno i zwięźle. Obserwuj postępy uczniów i dostosowuj poziom trudności. Zachęcaj do współpracy i wspieraj tych, którzy mają trudności.

Podsumowanie i refleksja (10 minut)

Pytania do dyskusji z uczniami:

- Która gra podobała wam się najbardziej i dlaczego?
- Czego nowego nauczyliście się podczas dzisiejszych zajęć?
- Jak współpracowaliście w grupie?
- Co było dla was największym wyzwaniem?

Prowadząc rozmowę podsumowującą, zachęcaj wszystkich do wypowiedzi. Podkreślaj pozytywne aspekty pracy grupy. Zwróć uwagę na postępy i umiejętności, które uczniowie rozwinęli podczas zajęć.

Cele edukacyjne, poznawcze i rozwojowe zajęć

Cel edukacyjny	Aktywność
Rozwój umiejętności rysowania	6 latki rysują
Poprawa umiejętności pisania liter	Pisaki-elementarz
Poszerzenie wiedzy z j. angielskiego	Build the bridge
Cel poznawczy	
Opanowanie słówek z j. angielskiego poprzez zabawę.	
umiejętność posługiwania się nowoczesnymi technologiami	

informacyjno-komunikacyjnymi,

Cel rozwojowy

umiejętność uczenia się jako sposób zaspokajania naturalnej ciekawości świata,
odkrywania swoich zainteresowań i przygotowania do dalszej edukacji

Kreatywne zabawy na podłodze interaktywnej przynoszą wiele korzyści rozwojowych. Poprawiają koordynację ruchową i refleks. Rozwijają umiejętności społeczne poprzez współpracę w grupie. Stymulują procesy poznawcze, takie jak pamięć i logiczne myślenie. Zwiększają pewność siebie uczniów dzięki sukcesom w interaktywnych zadaniach.

Ocena efektywności przeprowadzonych zajęć

Kryteria oceny zaangażowania uczniów:

- Poziom aktywności fizycznej podczas gier
- Ilość i jakość interakcji między uczniami
- Zdolność do skupienia uwagi na zadaniach
- Poprawność wykonywania zadań edukacyjnych
- Entuzjazm i pozytywne emocje wyrażane przez uczniów

Podłoga interaktywna: Klucz do Interaktywnej i Efektywnej Edukacji

Podłoga interaktywna to rewolucyjne narzędzie edukacyjne, które zmienia sposób, w jaki dzieci się uczą. Łącząc ruch, zabawę i naukę, stwarza unikalne możliwości dla nauczycieli i uczniów. Od przedszkolaków po starszych uczniów, każda grupa wiekowa może czerpać korzyści z tego innowacyjnego rozwiązania.

Skuteczne wykorzystanie **podłogi interaktywnej w scenariuszu zajęć** wymaga starannego planowania i elastyczności. Kluczowe jest dostosowanie gier i zadań do wieku oraz umiejętności uczniów, a także integracja z programem nauczania. Regularna ocena efektywności zajęć i zbieranie informacji pozwalają na ciągłe doskonalenie metod pracy.

Kreatywne podejście do **interaktywnych zajęć dla dzieci** na podłodze interaktywnej otwiera nowe horyzonty w edukacji. Możliwości są praktycznie nieograniczone - od wirtualnych wycieczek historycznych po naukę kodowania. Zachęcając uczniów do aktywnego udziału i eksperymentowania, nauczyciele mogą stworzyć inspirujące i efektywne środowisko nauki, które rozwija nie tylko wiedzę, ale także kluczowe umiejętności XXI wieku.

Opracowanie: Mariusz Filipek