



Aneta Kowalewska

25 kwietnia 2022 r.

Szkoła Podstawowa nr 8 im. Bolesława Zygmunta Wirskiego w Chełmie

ul. Połaniecka 10

22-100 Chełm

tel./fax 82 563 73 11

e-mail: sekretariat@sp8chelm.pl

Ósemkowy Dzień Nowych Technologii w Edukacji
25 – 29 kwietnia 2022r.

Lp.	Inicjatywa	Klasa	Przedmiot	Imię i nazwisko nauczyciela
1.	Mowa zależna - ćwiczenie interaktywne w aplikacji https://wordwall.net/pl/resource/11065955/angielski/reported-speech-mowa-zale%c5%bcna , polegające na wybraniu odpowiedniej opcji, odpowiadającej strukturze gramatycznej mowy zależnej.	8 b	Język angielski	Ewa Praduń
2.	Celem lekcji będzie przypomnienie cech gatunkowych powieści i określenie, do jakiego typu powieści zaliczamy lekturę „Szatan z siódmej klasy”. W tym celu wykorzystam prezentację w genially (źródło zasoby internetowe, autor Marcin Michalik). https://view.genial.ly/5fd6642fb199f40d17e1747d/presentation-szatan-z-7-klasy Ćwiczenie w aplikacjach learning apps i wordwall (źródło zasoby internetowe) – utrwalenie wyznaczników powieści i typów powieści ze względu na zakres tematyczny. https://learningapps.org/watch?v=pumhoocnj17 https://wordwall.net/pl/resource/6892566/polski/typy-powie%c5%9bci Zagadki, które rozwiązał Adaś Cisowski - ćwiczenie w aplikacjach learning apps i wordwall (źródło zasoby internetowe) https://wordwall.net/pl/resource/31201269/szatan-z-si%C3%B3dmej-klasy-zagadki-kt%C3%B3re-rozwi%C4%85za%C5%82-ada%C5%9B	6 a	Język polski	Agata Wojtasiuk
3.	Temat: Sposoby odżywiania się organizmów. Lekcja online Bless Test.pl quizeduelo.pl/ Temat: Przystosowania organizmów do zdobywania pokarmu. Lidia Antkowiak (wybrane przykłady zwierząt), fotosynteza – lekcja online.	4 a	Przyroda	Marzena Mazurek
4.	Temat: Prostopadłościany i sześciiany. ZSP Smolec Wirtualna Szkoła.	6 a	Matematyka	Marzena Mazurek
5.	Temat: Pierwiastki.	7	Matematyka	Marzena Mazurek



	Lekcja online, Pi-stacja wprowadzenie. Tomasz Gwiazda, zadanie. zpe.gov.pl – własności pierwiastków.			
6.	Kryzys i odbudowa państwa polskiego	5a	Historia	Marzena Stadnik
7.	1. Kodowanie i rozkodowywanie zadań graficznych z wykorzystaniem kolorowych kubeczków i maty do kodowania https://puzzle.uczymydzieciprogramowac.pl/pl/1 2. Konkurs rysunkowy na projekt robota przyszłości. 3. Pisanie dyktanda online https://dyktanda.online/ 4. Korzystanie z platformy learningApps.org - rozwiązywanie quizów i zagadek https://learningapps.org/4738220 https://learningapps.org/2247780	1 c	Edukacja wczesnoszkolna	Marianna Niemczuk
8.	Korzystanie z programu Squilla , który umożliwia uzupełnienie wiadomości. Z programu uczniowie korzystają w domu, lub czasami na lekcji informatyki.	2 b	Edukacja wczesnoszkolna	Alicja Wojcieszuk
9.	Prognoza pogody dla wiersza-język informacyjny i poetycki (wykorzystanie tablicy multimedialnej).	4 a	Język polski	Ewa Skórzewska - Popek
10.	Realizacja programu edukacyjnego Cyfrowobezpieczeni – filmy dla klasy 1-3 Dotyczą: hasła i bezpiecznego logowania, jak zdrowo korzystać z urządzeń cyfrowych, bezpieczeństwo w kontakcie z innymi, wiarygodność informacji dostępnych w Internecie https://www.cyfrowobezpieczeni.pl/filmoteka/materialy-instruktażowe-dla-uczniow-szkol-podstawowych-kl1-3 - Wykonywanie robota https://necio.pl/video/bajka-moj-przyjaciel-necio - zajęcia z kodowaniem i programowaniem	1 a	Edukacja wczesnoszkolna	Iwona Molin
11.	Święta Faustyna i Miłosierdzie Boże. Projekcja filmu pt. Miłość i Miłosierdzie.	7	Religia	Maria Sas - Mirecka
12.	Temat: Święta Faustyna i Miłosierdzie Boże. Projekcja filmu pt. Święta Faustyna i Miłosierdzie Boże. https://www.youtube.com/watch?v=984Jyp65J_Y	2	Religia	Maria Sas - Mirecka
13.	Temat: Opowieści biblijne - Mojżesz. Projekcja filmu pt. Opowieści biblijne - Mojżesz.	5	Religia	Maria Sas - Mirecka
14.	Uczniowie klasy 3a za pomocą gier online - escape rooms sprawdzali swoje wiadomości zdobyte w międzynarodowych projektach eTwinning "Nature	3 a	Edukacja wczesnoszkolna	Elżbieta Dras



	in Art” i “Deep Art” dotyczące sztuki, różnych nurtów artystycznych i ich przedstawicieli. Pokoje zagadek powstały przy współpracy nauczycieli biorących udział w projektach: https://youtu.be/lIgEzwJbVSE - W czasie rzeczywistym współpracowali w grupach z partnerami międzynarodowego projektu eTwinning “Deep Art” i wspólnie malowali wiosnę w Colorillo: https://youtu.be/VR5j2kqmemE - Pracowali nad wspólnym projektowym plakatem w serwisie Canva (w ramach projektu “Deep Art”) - Pracowali z formularzami Google - wypełniali ankiety ewaluacyjne (w ramach projektów: Deep Art, Nature in Art, Happy Kids With STEAM) - W projekcie “Happy Kids With STEAM” pracowali w arkuszach Google nad wspólnym projektowym akrostychem i nagrali zdanie zaproponowane przez przez wychowawczynię klasy: https://youtu.be/A5T-HJuJThg - W projekcie “Nature in Art” kończyli pisanie i ilustrowanie wspólnej projektowej książki opowiadającej o przygodach motyla, który uciekł z obrazu: https://www.storyjumper.com/book/read/129024002/623b7a930ea84 (To jeszcze nie jest skończone, w poniedziałek robimy ilustracje i zmodyfikuję książeczkę.) Ponadto na bieżąco korzystają z nowych technologii: - szukają różnych informacji (w poniedziałek będą szukać o pszczołach) w internecie wykorzystując swoje telefony. - Oglądają filmy edukacyjne, prezentacje, wykonują ćwiczenia interaktywne, uczą się piosenek, pracują w różnych programach i wykorzystują dużo różnych aplikacji. - O bezpieczeństwie mówią od klasy pierwszej, w każdym projekcie eTwinning, każdego roku obchodzą Dzień Bezpiecznego Internetu, z technologii korzystają bardzo często, lubią i cenią nowe technologie, bez technologii nie byłoby współpracy w projektach eTwinning. Potwierdzenia są na www naszej szkoły (w aktualnościach i w archiwum).			
15.	Realizacja w roku szkolnym 2021/22 zadań, kursów w ogólnopolskim projekcie Ja w Internecie. Jak dbać o swoje bezpieczeństwo w sieci?, w ramach programu Uniwersytet Dzieci w Klasie, który został objęty patronatem honorowym Ministra Edukacji i Nauki. Projekt polega na realizacji 8 lekcji, z wykorzystaniem zaproponowanych konspektów zajęć o tematyce dotyczącej bezpieczeństwa w sieci. Zajęcia prowadzone z użyciem założeń Metody Pytań i Doświadczeń. Nauczyciel rozwinię u uczniów umiejętności związane z reagowaniem na cyberprzemoc i budowaniem pozytywnego wizerunku w sieci.	8 b	Zajęcia z wychowawcą	Aneta Kowalewska
16.	Realizacja w roku szkolnym 2021/22 zadań, kursów w ogólnopolskim projekcie Ja w Internecie. Jak dbać o swoje bezpieczeństwo w sieci?, w ramach programu Uniwersytet Dzieci w Klasie, który został objęty patronatem honorowym Ministra Edukacji i Nauki. Projekt polega na realizacji 8 lekcji, z wykorzystaniem zaproponowanych konspektów zajęć o tematyce dotyczącej bezpieczeństwa w sieci. Zajęcia prowadzone z użyciem założeń Metody Pytań i Doświadczeń. Nauczyciel	8 a	Zajęcia z wychowawcą	Karolina Nadolska - Tatys



	rozwinie u uczniów umiejętności związane z reagowaniem na cyberprzemoc i budowaniem pozytywnego wizerunku w sieci.			
17.	Zgrywalizowana lekcja - Ósemkowy Dzień Nowych Technologii w Edukacji 2022. Realizujemy II moduł projektu edukacyjnego „Godność, wolność i niepodległość. Dziedzictwo kulturowe Jana Pawła II”. Korzystamy z internetowych zasobów Ministerstwa Edukacji Narodowej. Uczeń: • potrafi wyszukać w Internecie potrzebne informacje, • rozwija kompetencje cyfrowe do uczenia się, pracy i udziału w społeczeństwie, • poznaje zasoby Internetu pod kątem rozwoju osobistego i rozwijania zainteresowań, • używa technologii informacyjnej do kreatywności w realizacji celów osobistych, • odpowiedzialnie używa oprogramowania i informacji zamieszczanych w sieci internetowej, • promuje postawy patriotyczne. Portal edukacyjny: https://niepodlegla.men.gov.pl/#/missions • Nowatorskie narzędzie dydaktyczne wprowadza dzieci i młodzież w kulturę własnego narodu, promuje historię Polski, utrwała zagadnienia związane z najważniejszymi dla każdego Polaka wydarzeniami i postaciami historycznymi, promuje i kształtuje systemy wartości ukierunkowane na kształtowanie postaw patriotycznych i obywatelskich. • Gra edukacyjna składa się z 18 misji (zadań dla ucznia), które swoją tematyką nawiązują do biografii Jana Pawła II i są zgodne z podstawą programową kształcenia ogólnego.	4 b 4 c	Informatyka	Aneta Kowalewska
18.	Zgrywalizowana lekcja - Ósemkowy Dzień Nowych Technologii w Edukacji 2022. Realizujemy II moduł projektu edukacyjnego „Godność, wolność i niepodległość. Dziedzictwo kulturowe Jana Pawła II”. Korzystamy z internetowych zasobów Ministerstwa Edukacji Narodowej. Uczeń: • potrafi wyszukać w Internecie potrzebne informacje, • rozwija kompetencje cyfrowe do uczenia się, pracy i udziału w społeczeństwie, • poznaje zasoby Internetu pod kątem rozwoju osobistego i rozwijania zainteresowań, • używa technologii informacyjnej do kreatywności w realizacji celów osobistych, • odpowiedzialnie używa oprogramowania i informacji zamieszczanych w sieci internetowej, • promuje postawy patriotyczne.	5 a 5 b 5 c	Informatyka	Aneta Kowalewska



	Portal edukacyjny: https://niepodlegla.men.gov.pl/#/missions - Nowatorskie narzędzie dydaktyczne wprowadza dzieci i młodzież w kulturę własnego narodu, promuje historię Polski, utrwała zagadnienia związane z najważniejszymi dla każdego Polaka wydarzeniami i postaciami historycznymi, promuje i kształtuje systemy wartości ukierunkowane na kształtowanie postaw patriotycznych i obywatelskich. - Gra edukacyjna składa się z 18 misji (zadań dla ucznia), które swoją tematyką nawiązują do biografii Jana Pawła II i są zgodne z podstawą programową kształcenia ogólnego.			
19.	Zgrywalizowana lekcja - Ósemkowy Dzień Nowych Technologii w Edukacji 2022. Realizujemy I moduł projektu edukacyjnego „Godność, wolność i niepodległość”. Korzystamy z internetowych zasobów Ministerstwa Edukacji Narodowej. Uczeń: - potrafi wyszukać w Internecie potrzebne informacje, - rozwija kompetencje cyfrowe do uczenia się, pracy i udziału w społeczeństwie, - poznaje zasoby Internetu pod kątem rozwoju osobistego i rozwijania zainteresowań, - używa technologii informacyjnej do kreatywności w realizacji celów osobistych, - odpowiedzialnie używa oprogramowania i informacji zamieszczanych w sieci internetowej, - promuje postawy patriotyczne. Portal edukacyjny: https://niepodlegla.men.gov.pl/#/missions - Nowatorskie narzędzie dydaktyczne wprowadza dzieci i młodzież w kulturę własnego narodu, promuje historię Polski, utrwała zagadnienia związane z najważniejszymi dla każdego Polaka wydarzeniami i postaciami historycznymi, promuje i kształtuje systemy wartości ukierunkowane na kształtowanie postaw patriotycznych i obywatelskich. - Gra edukacyjna składa się z 18 misji (zadań dla ucznia), które swoją tematyką nawiązują do biografii Jana Pawła II i są zgodne z podstawą programową kształcenia ogólnego.	7	Informatyka	Aneta Kowalewska
20.	Webinarium dla rodziców: Bezpieczeństwo dzieci i młodzieży w internecie - materiał dla rodziców https://akademia.nask.pl/baza-wiedzy/baza-webinaria.html	Rodzie kl. 8 b	Spotkanie on line	Aneta Kowalewska



21.	Ósemkowy Dzień Nowych Technologii w Edukacji 2022. Kursy e-learningowe dla uczniów. Cyberbezpieczeństwo, ICT, sztuczna inteligencja, ochrona danych osobowych i prywatności podczas korzystania z różnorodnych urządzeń (tabletów, smartfonów, smartwatchów, komputerów i innych urządzeń połączonych w sieci). https://it-szkola.edu.pl/	4 - 8	Informatyka	Aneta Kowalewska
22.	Nowe technologie a prywatność - https://uodo.gov.pl/nt-2022/ Zapoznanie się z materiałami Urzędu Ochrony Danych Osobowych, który dołączył do Dnia Nowych Technologii w Edukacji. Urząd opracował materiał „Nowe technologie a prywatność. Jak zadbać o bezpieczeństwo w Internecie?” Sprawdzenie swojej wiedzy: https://uodo.gov.pl/nt-2022/quiz.html	4 - 8	Informatyka	Aneta Kowalewska
23.	Przemierzamy świat śladami Tomka Wilnowskiego i kreślimy mapę jego niezwykłej podróży. Tablica multimedialna.	5	Język polski	Maria Deleka
24.	Konkurs szkolny - 630-lecie Chełma. Projekcja pytań na szkolnej tablicy multimedialnej (hol główny szkoły).	4-8		Piotr Mazur
25.	ZADANIA Z KODAMI QR: dodawanie i odejmowanie ułamków – zadania testowe.	4	Matematyka	Marzena Chrabąszcz
26.	Lekcja z filmem: "Czy to królik?" - projekcja filmu na tablicy interaktywnej, wykorzystanie zasobów ze strony docwiczenia.pl, ponadto uczniowie mogli użyć kodu QR, aby samodzielnie odtworzyć film na smartphonie.	4	Język angielski	Magdalena Zosiuk
27.	Nauka nazw dyscyplin sportowych z wykorzystaniem ćwiczeń interaktywnych na stronie wordwall.com	3	Język angielski	Magdalena Zosiuk
28.	Zajęcia w klasie V a Na zajęciach wykorzystano: - tablicę multimedialną- rozwiązywanie zadań, -Multibook Wczoraj i dziś 5 SP, -film "Niesamowite przygody świętego Stanisława, biskupa, i śmiałego Bolesława, króla" https://www.youtube.com/watch?v=3q8RG7sHvb0	5 a	Historia	Marzena Stadnik



29.	W ramach DNTE 25 kwietnia 2022 r. w klasie VIa odbyła się lekcja z filmem. Uczniowie oglądali film pt. „Wyspy Galapagos”. Swoim tematem film nawiązywał do obchodzonego niedawno Dnia Ziemi. Zwrócono uwagę na zaśmiecanie i inne negatywne oblicza turystyki w odległych zakątkach naszego świata. Uczniowie poznali nowe słownictwo, wykonywali zadania typu prawda- fałsz, odpowiadali na pytania do tekstu, tłumaczyli fragmenty zdań z wykorzystaniem technologii.	6	Język angielski	Anna Gieleta
-----	---	---	-----------------	--------------

Aneta Kowalewska

Przemysław Rogalski