**Szablon planu lekcji NGSS**

*Uwagi dotyczące korzystania z tego szablonu: Tekst kursywą (italiką) zawiera wskazówki dotyczące zawartości odpowiedniej sekcji. Po wprowadzeniu swojego tekstu do szablonu, usuń te wskazówki i pozostaw w dokumencie tylko tekst swoich zajęć / lekcji.*

|  |  |
| --- | --- |
| 1. **Tytuł ćwiczenia / lekcji** |  |
| 1. **Grupa docelowa** | *Wiek dzieci / uczniów (lub poziom edukacji: przedszkolny, podstawowy);*  *Dodaj tutaj przydatne informacje o cechach uczniów, które mogą być istotne dla danego zajęcia, na przykład: dzieci uzdolnione, uczniowie w niekorzystnej sytuacji, uczniowie niezmotywowani, dzieci z traumą, dwujęzyczni, uchodźcy / migranci / mniejszości... itp.*  *Czy wymagana jest jakaś wcześniejsza wiedza lub umiejętności (uczestników)?* |
| 1. **Czas trwania** | *Minuty / lekcje / sesje edukacyjne*  *np. 40 min; 90 min; lub: 2 lekcje,*  *lub: 10-minutowa sesja na początku lekcji, lub: 30-minutowe sesje codziennie rano... itd.* |
| 1. **Środowisko uczenia się** | *Wewnątrz / na zewnątrz lub inne*  *Opisz krótko cechy środowiska, które są ważne (lub użyteczne) dla tych zajęć / lekcji, włączając w to specjalne aranżacje sali [lekcyjnej] lub inne.* |
| 1. **5. Kompetencje STEAM i SEL** | Wiedza o świecie przyrody  Język matematyczny i naukowy  Umiejętność liczenia  Myślenie przestrzenne  Podstawowe pojęcia naukowe  Myślenie obliczeniowe  Obserwacja  Modele matematyczne  Eksperymentowanie  Umiejętności techniczne  Komunikacja  Umiejętność posługiwania się technologią cyfrową  Zadawanie sensownych pytań  Umiejętność zarządzania informacjami  Rozwiązywanie problemów  Wyciąganie umotywowanych wniosków  Myślenie kreatywne  Odpowiedzialne podejmowanie decyzji  Komunikacja  Pewność siebie i asertywność  Współpraca  Uczciwość  Ciekawość  Empatia |
| 1. **Oczekiwane efekty uczenia się** | *Czego dzieci / uczniowie mają się nauczyć / rozwinąć dzięki tym zajęciom / lekcji?*   * ……. * ……. * ……. |
| 1. **Przedmioty i tematy objęte programem** | *Obszary tematyczne objęte działaniem / lekcją;*  *Powiązania interdyscyplinarne* |
| 1. **Metodologie** | Myślenie projektowe  Uczenie się przez dociekanie  Uczenie się oparte na rozwiązywaniu problemów  SCAMPER  3-stopniowa lekcja Montessori |
| 1. **Narzędzia / Materiały / Zasoby** | *Opis lub lista potrzebnych materiałów i zasobów (materiały: papier, nożyczki, materiały piśmiennicze itp. sprzęt, źródła online itp.;)*  *URL do zasobów online;*  *Wszelkie wymagania wobec umiejętności nauczycieli* |
| 1. **Szczegółowy opis czynności / sekwencji jednostek** | *Szczegółowy opis czynności / sekwencji jednostek krok po kroku, w tym konkretnych działań wspierających doświadczenie uczenia się;*  *Dodaj czas trwania kroków / etapów, jeśli jest to ważne dla realizacji;*  *Dołącz zdjęcia, schematy lub inne ilustracje wraz z tekstem, jeśli jest to przydatne do realizacji.* |
| 1. **Integracja SZTUKI (ART)** | *Wszelkie istotne uwagi dotyczące integracji SZTUKI, nie ujęte w szczegółowym opisie powyżej* |
| 1. **Aspekty i adaptacje specyficzne dla płci lub strategie włączania studentów w niekorzystnej sytuacji** | *Aspekty i adaptacje specyficzne dla płci lub strategie włączania studentów w niekorzystnej sytuacji - o ile nie zostały ujęte w szczegółowym opisie.* |
| 1. **Informacja zwrotna i ocena** | *Jak oceniasz, czy efekty uczenia się zostały osiągnięte przez dzieci/uczniów?*  *Podziel się zalecanymi działaniami w celu uzyskania informacji zwrotnej od dzieci/uczniów;*  *Zalecane działania mające na celu przekazanie informacji zwrotnej dzieciom/uczniom (ocena uczenia się)* |
| 1. **Ewaluacja (na potrzeby oceniania)** | *Podziel się metodami i narzędziami, które pomagają mierzyć uczenie się i rozumienie materiału przez dzieci / uczniów na potrzeby oceniania i raportowania (jeśli dotyczy)* |
| 1. **Czy zostały one wdrożone/przetestowane czy nie?**   **Jeśli tak, proszę wyjaśnić proces (czas trwania wdrożenia, oceny, proces)** | *max. 1000 znaków* |
| 1. **16. Jeśli tak, czy napiszesz swoją refleksję/ocenę? (ograniczenia dotyczące terminów, dopasowania do celów itp.)** | *max. 1000 znaków* |
| 1. **Prawa własności intelektualnej (IPR)[[1]](#endnote-1) / Pochodzenie aktywności** | *Jeśli oparłeś swoją aktywność / lekcję na istniejącym materiale lub projekcie, podaj dane autora(ów): imię i nazwisko, link do zasobu internetowego, w którym lekcja została opublikowana lub inny (jakikolwiek);*  *Jeśli lekcja została stworzona przez Ciebie, podaj instrukcje, na jakich warunkach udostępniasz swoją pracę.* |

1. **Prawa własności intelektualnej**

   Przykłady z rodzajów licencji Creative Commons:

   ShareAlike[**ShareAlike (**sa)](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

   Pozwalasz innym kopiować, rozpowszechniać, wyświetlać, wykonywać i modyfikować Twój utwór, o ile rozpowszechniają zmodyfikowany utwór na tych samych warunkach. Jeśli chcą rozpowszechniać zmodyfikowane utwory na innych zasadach, muszą najpierw uzyskać Twoją zgodę.

   Attribution[**Attribution (**by)](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

   Wszystkie licencje CC wymagają, aby inne osoby, które wykorzystują Twój utwór w jakikolwiek sposób, informowały Cię o tym w sposób, w jaki tego zażądasz, ale nie w sposób sugerujący, że popierasz je lub ich wykorzystanie. Jeśli chcą wykorzystać Twój utwór bez podania informacji o nim lub w celach promocyjnych, muszą najpierw uzyskać Twoją zgodę.

   NonCommercial[**NonCommercial (**nc)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

   Zezwalasz innym osobom na kopiowanie, rozpowszechnianie, wyświetlanie, wykonywanie i (o ile nie wybrałeś opcji NoDerivatives) modyfikowanie i wykorzystywanie Twojego utworu w celach innych niż komercyjne, chyba że wcześniej uzyskają Twoją zgodę.

   NoDerivatives[**NoDerivatives (**nd)](https://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/)

   Pozwalasz innym kopiować, rozpowszechniać, wyświetlać i wykonywać tylko oryginalne kopie Twojego utworu. Jeśli chcą zmodyfikować Twój utwór, muszą najpierw uzyskać Twoją zgodę.

   Więcej szczegółów na temat licencji Creative Commons: <https://creativecommons.org/about/cclicenses/> [↑](#endnote-ref-1)