

Scenariusz zajęć poświęconych motywacji

Transformacja cyfrowa z eTwinning

Edukacja językowa

Autorka: Magdalena Wiórkowska

ZAJĘCIA W WERSJI STACJONARNEJ

Czas trwania zajęć: 45 minut

Grupa docelowa: uczniowie starszych klas (VI-VIII) szkoły podstawowej

Cele:

- dowiemy się czym jest motywacja i po co jest nam potrzebna
- stworzymy plakaty motywujące
- poznamy sposoby na zmotywowanie się do działania

Potrzebne materiały:

- papier ksero,
- kredki, pisaki
- brystol

Wykorzystane narzędzia TIK:

- [Chat GPT](#)

Przebieg zajęć:

1. Każdy z uczniów stara się przypomnieć sytuację, w której coś mu się nie udawało i stracił motywację do wykonywania danej czynności, poddał się i zrezygnował. Chętni uczniowie opowiadają o zaistniałej sytuacji na forum.
2. Dyskusja na temat tego czy błędy mogą nas zmotywować do pracy, czy raczej zniechęcić.
3. Na środku brystolu nauczyciel pisze dużymi literami MOTYWACJA – każdy z uczniów dopisuje co jego motywuje. Powstałą chmurę wyrazową wieszamy w widocznym miejscu w klasie.
4. Uczniowie samodzielnie lub w parach pracują nad plakatem przedstawiającym jakieś hasło motywujące do działania. Wszystkie prace wywieszamy w klasie.



5. Uczniowie zostają podzieleni na grupy. Każda losuje jeden przedmiot szkolny (nauczyciel przygotowuje karteczki z nazwami przedmiotów). Grupa ma za zadanie wymyśleć sposoby zmotywowania kolegów do nauki danego przedmiotu. Pomysły odczytywane są na głos.
6. Z pomocą chatu GPT uczniowie tworzą opowiadania o motywacji (podają dane do napisania opowiadania przez chat). Następnie dzieci przygotowują swoje książeczki – przepisują tekst, tworzą ilustracje, okładki. Gotowe książeczki wystawione zostają w klasie – każdy ma dostęp do książeczki do przeczytania. Umieszczone są one w klasowej bibliotece, żeby mogli sięgać po nie w dowolnym momencie.
7. Nauczyciel podsumowuje zajęcia przypominając jak ważna jest motywacja we wszystkim co robimy.



ZAJĘCIA W WERSJI ONLINE

Czas trwania zajęć: 45 minut

Grupa docelowa: uczniowie starszych klas (VI-VIII) szkoły podstawowej

Cele:

- dowiemy się czym jest motywacja i po co jest nam potrzebna
- stworzymy plakaty motywujące
- nagramy swoje hasła motywujące

Potrzebne materiały:

- telefon z dostępem do internetu
- laptop/komputer
- platforma do komunikacji online, np. Teams

Wykorzystane narzędzia TIK:

- [Chat GPT](#)
- [Canva](#)
- [AnswerGarden](#)
- [Flip](#)
- [Book Creator](#)
- [Padlet](#)

Przebieg zajęć:

1. Prezentacja filmu Class Dojo o Mojo i popełnianych przez niego błędach – [film](#).
2. Dyskusja na temat tego, czy i jak błędy motywują nas do pracy. Jak popełnione przez Mojo błędy wpłynęły na efekt końcowy, co zmotywowało go do dalszej pracy?
3. Burza mózgów „Co nas motywuje” na platformie Answer Garden. Uczniowie za pomocą smartfonów otwierają podanego przez nauczyciela linka do platformy Answer Garden, na której zadał pytanie „Co nas motywuje?”. Każdy udziela odpowiedzi samodzielnie za pomocą smartfona. Odpowiedzi tworzą chmurę wyrazową i są wyświetlone na tablicy, tak żeby wszyscy mieli możliwość je zobaczyć. Wspólnie omawiamy odpowiedzi.
4. Praca nad plakatem z hasłem motywującym do działania. Uczniowie za pomocą narzędzia Canva tworzą hasła motywujące innych do działania (czy to w nauce czy w sporcie). Mogą pracować samodzielnie, mogą w parach. Plakaty mogą zostać wydrukowane, można je opublikować na stronie szkoły.



5. Na platformie Flip – do której uczniowie dostają linka od nauczyciela – uczniowie logują się i nagrywają filmiki, w których przedstawiają sposoby na zmotywowanie się i innych do nauki najbardziej nielubianego przedmiotu. Następnie nauczyciel prezentuje nagrania.
6. Za pomocą chatu GPT uczniowie tworzą opowiadanie o motywacji (podają dane do napisania przez chat). Następnie opowiadanie przenoszą do Book Creatora w celu stworzenia książeczek z opowiadaniem. Tworzą własną okładkę oraz ilustracje. Książeczki nauczyciel zamieszcza na wspólnym Padlecie, aby wszyscy mieli do nich dostęp i mogli je przeczytać.
7. Nauczyciel podsumowuje zajęcia przypominając jak ważna jest motywacja we wszystkim co robimy.

