**Temat: Popełnianie błędów jako proces edukacyjny.**

**CEL OGÓLNY ZAJĘĆ**

Uczeń rozumie rolę popełniania błędów w procesie uczenia się.

**CELE SZCZEGÓŁOWE ZAJĘĆ**

* Uczeń analizuje sytuacje tzw. niepowodzenia oraz emocje z nimi związane,
* Uczeń kształtuje umiejętności wyrażania własnych uczuć i właściwego komunikowania o nich,
* Uczeń rozwija umiejętności radzenia sobie w sytuacji doświadczenia przegranej, niepowodzenia,

**METODY I FORMY PRACY**

Metody:
- gry dydaktyczne
- pokaz z objaśnieniem

Formy:
-indywidualna

**ŚRODKI DYDAKTYCZNE**

komputer, ćwiczenia interaktywne: canva, wordwall, learning apps, karty pracy, film.

**PRZEBIEG ZAJĘĆ**

1. Powitanie się z uczniem, krótka rozmowa na temat samopoczucia i nastroju ucznia.
2. Gra

**Czas trwania**

15 min
- Uczeń ma za zadanie zagrać w grę [https://wordwall.net/pl/resource/14903977/pope%c5%82niamy-b%c5%82%c4%99dy](https://wordwall.net/pl/resource/14903977/pope%C5%82niamy-b%C5%82%C4%99dy)
- Uczeń odpowiada na temat rozwiązywanych zadań.
- Uczeń ogląda film ["Jak się uczyć na własnych błędach?"](https://www.youtube.com/watch?v=QOVgvsYJBLk)
Rozmowa na temat filmu z uczniem, pytania pomocnicze:

* Czy niepowodzenia mogą być do czegoś potrzebne?
* Co to znaczy uczyć się na błędach?
* Jak radzić sobie z niepowodzeniami i z emocjami, które niosą?
* Która z historii najbardziej zapadła Ci w pamięć? Dlaczego?
1. Historyjka społeczna

**Czas trwania**

15 min

**Opis aktywności**

Odczytanie historyjki społecznej na temat popełniania błędów z książki [Carol Gray "NOWE HISTORYJKI SPOŁECZNE"](https://issuu.com/wydawnictwoharmonia/docs/nowe_historyjki_spo__eczne)
Rozmowa z uczniem na temat odczytanych tekstów.

1. Ćwiczenia

**Czas trwania**

15 min

**Opis aktywności**

1. Nauczyciel udostępnia uczniowi karty pracy w formie zdalnej i wspólnie pracują nad rozpoznawaniem emocji towarzyszącym porażce.

2. Na podstawie filmu i własnych doświadczeń uczeń pracuje nad opracowaniem własnych strategii radzenia sobie z porażkami, praca na udostępnionych [kartach pracy.](https://www.canva.com/design/DAEs0eXdgZc/9RW70YECg9QlsPloGbF7Cg/view?utm_content=DAEs0eXdgZc&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink)

1. Gra edukacyjna

**Czas trwania**

15 min

**Opis aktywności**

Uczeń segreguje efekty błędów na pozytywne i negatywne w grze edukacyjnej [Błędy](https://learningapps.org/view22967628), rozmowa na temat doświadczeń i przeżyć.

**SPOSÓB EWALUACJI ZAJĘĆ**

Uczeń ocenia zajęcia klikając emotkę swojego samopoczucia
[Jak oceniasz zajęcia?](https://www.menti.com/e1sfbgyh8o)