



## Cele nauczania w zadaniach interaktywnych

Interaktywne zajęcia	Główny obszar nauczania	Wyniki
MontowniaPrzedmioty	Przedmioty ścisłe – Materiały i ich właściwości	Uczniowie mają stworzyć obudowę robota przez dobór właściwych materiałów odpowiadających założeniom projektowym
Laboratorium elektroniczne	Przedmioty ścisłe - Procesy fizyczne	Uczniowie mają uruchomić robota przez połączenie prostych obwodów elektrycznych
Programowanie	<p>Programowanie – Opracowanie i uruchamianie procesów</p> <p>Matematyka – Liczby i system liczbowy</p> <p>Matematyka – Obliczenia</p> <p>Matematyka – Rozwiązywanie zadań</p> <p>Matematyka – Miary, kształt i przestrzeń</p>	<p>Pisząc i testując instrukcje, uczniowie mają zaprogramować robota poruszającego się w labiryncie</p> <p>Uczniowie mają odpowiedzieć na matematyczne problemy wielowariantowego wyboru na trasie labiryntu</p>



## Cele nauczania dla arkuszy pdf

Arkusze	Główny obszar nauczania	Wyniki
1	Umiejętności podstawowe Rozumienie tekstu Prognozowanie rozwoju fabuły	Uczniowie mają przewidzieć zdarzenia w filmie
2	Umiejętności podstawowe Rozumienie tekstu Struktura fabuły	Uczniowie mają zidentyfikować postacie filmowe, akcję oraz scenerię
3	Umiejętności podstawowe Rozumienie tekstu Charakterystyka	Uczniowie mają zaobserwować charakterystyczne zachowania oraz cechy postaci
4	Umiejętności podstawowe Rozumienie tekstu Charakterystyka	Uczniowie mają przeanalizować związki między postaciami
5	Umiejętności podstawowe Rozumienie tekstu Sceneria Sztuka i projektowanie	Uczniowie mają porównać i zaprojektować scenerię
6	Umiejętności podstawowe Rozumienie tekstu Instrukcje porządkujące	Uczniowie mają stworzyć opis postaci
7	Edukacja społeczna i zdrowotna Wiedza o społeczeństwie	Uczniowie mają się zastanowić, jak poprawić stan środowiska naturalnego oraz zabrać głos w dyskusji
8	Edukacja społeczna i zdrowotna Wiedza o społeczeństwie	Uczniowie mają się zastanowić nad kwestią ambicji i wyznaczaniem osobistych celów