

<b>Opis innowacji pedagogicznej</b>	<p>Nauczyciel tworzy wybrany fragment lekcji bądź całą jednostkę lekcyjną w oparciu o prace na kodach QR.</p> <p>Etap 1. Nauczyciel tworzy karty z kodem QR, za pomocą których zakodowane jest konkretne zadanie do wykonania. Zadanie może opierać się o wybrany inny niż wychowanie fizyczne przedmiot szkolny np. matematykę, biologię itp.</p> <p>Etap 2. Uczniowie za pomocą tabletu i aplikacji skanera kodów QR skanują wskazany kod, wykonują określone zadanie. Opis każdego zadania mówi o tym, czym jest rozwiązanie tzn. np. wynik zadania matematycznego może stanowić o ilości okrążeń w czasie części wstępnej zajęć itd.</p> <p>Etap 3. Rozwiązanie każdego zadania umożliwia uczniom przejście do kolejnego ćwiczenia.</p> <p>Etap 4. Nauczyciel pełni funkcję mentora, który wspomaga proces nauczania, nie ingerując bezpośrednio w każdy etap zajęć. Lekcja ma charakter nietypowy, ponieważ nauczyciel ogranicza ilość wydawanych poleceń, kształtując tym samym kreatywność i samodzielność uczniów.</p> <p>*Nauczyciel ma w zamiarze przeprowadzić grę terenową dla każdej grupy z wykorzystaniem kodów QR.</p>
-------------------------------------	--