



SCENARIUSZ LEKCJI POKAZOWEJ

Opracowany w ramach projektu pt. „Szkoła ćwiczeń w gminie Rawicz”

Nr i obszar przedmiotowy	Część V – obszar nauczania Informatyka
Nazwa przedmiotu	Informatyka
Poziom nauczania	Klasy I-III szkoły podstawowej
Liczba godzin lekcyjnych	2 godziny
Klasa	III
Imię i nazwisko Autora/-ki/Autorów	Beata Niepiekło-Bąk
Nazwy szkoły:	Szkoła Podstawowa im. Janusza Korczaka w Sierakowie
Temat lekcji:	Fabryka atrakcji.

I. Wstęp do scenariusza (wprowadzenie merytoryczne):

Zajęcia opierają się na konstruktywizmie pedagogicznym, czyli na konstruktywistycznym podejściu do procesu kształcenia. Oto podstawowe jego założenia : wiedza dziecka powstaje w wyniku jego aktywnego działania, jest konstruowana w jego umyśle; zdobywanie wiedzy to proces, który odbywa się w interakcji ze środowiskiem edukacyjnym; nauczyciel nie może przekazać dziecku pojęć poprzez samo ich objaśnianie, nawet klarowne i bardzo dokładne, nawet gdy ilustruje je na konkretnych przykładach; wbrew obiegowym opiniom efektywne nauczanie nie polega na tym, że nauczyciel podaje gotową wiedzę, a dziecko ma się tego nauczyć, zapamiętać i potem odtwarzać; w możliwie dużym stopniu wiedza powinna być odkrywana przez uczące się dziecko; wiedza to nie tylko fakty i informacje, to także umiejętność wykorzystania ich w praktyce.



Od dawna wiadomo, że dzieci najlepiej uczą się poprzez zabawę. Wprowadzenie różnych zagadnień za pomocą gier daje świetne efekty. Już po kilku rozgrywkach zauważymy różnicę, a nasze pociechy nauczą się wielu nowych rzeczy „przy okazji” świetnej zabawy.

Rolą nauczyciela jest organizowanie, stwarzanie możliwości, monitorowanie i wspieranie go w nabywaniu tych umiejętności.

Zajęcia odbywać się będą w sali informatycznej. Ławki zostaną ustawione w podkowę, tak aby uczniowie mogli pracować samodzielnie przed komputerem, a nauczyciel mógł monitorować proces uczenia się. Podczas zajęć uczniowie poznają aplikację Wordwall, najpierw rozwiążą oraz zagrają w gry stworzone przez nauczyciela, a następnie samodzielnie stworzą własne zadania, którymi będą się wymieniać z kolegami i koleżankami.

Umiejętności zdobyte podczas posługiwania się wymienioną powyżej aplikacją pozwolą na rozbudzenie i poszerzenie wiadomości i umiejętności dzieci z zakresu posługiwania się technologią informacyjno-komunikacyjną. Zajęcia umożliwią uczniowi rozwijanie kompetencji kluczowych takich jak Kompetencje osobiste, społeczne i w zakresie umiejętności uczenia się, Kompetencje w zakresie rozumienia i tworzenia informacji oraz Kompetencje cyfrowe.

Wykonane gry będą podlegały ocenie ustnej, np. miałeś dobry pomysł, twoja gra jest bardzo interesująca. Ocena będzie dostosowana do możliwości dzieci.

II. Zagadnienie metodyczne stanowiące podstawę przygotowania lekcji / cele dla praktykanta/młodego nauczyciela w zakresie rozwijania kompetencji metodycznych

Formułowanie celów zajęć.

Dobór metod, technik i form pracy, pozwalających osiągnąć zamierzone cele.

Opracowanie kryteriów sukcesu.



Uczenie się przez zabawę

Wykorzystanie różnorodnych aplikacji internetowych zwiększających atrakcyjność zajęć.

Kreatywne myślenie.

Poznanie sposobów motywowania i aktywizowania uczniów w czasie zajęć.

Konstruktywizm jako teoria uczenia się i zdobywania wiedzy.

III. Dział programowy z podstawy programowej/zagadnienia programowe

I. Edukacja polonistyczna

1. Osiągnięcia w zakresie słuchania.

Uczeń:

1) słucha z uwagą wypowiedzi nauczyciela, innych osób z otoczenia, w różnych sytuacjach życiowych, wymagających komunikacji i wzajemnego zrozumienia; okazuje szacunek wypowiadającej się osobie;

2) wykonuje zadanie według usłyszanej instrukcji; zadaje pytania w sytuacji braku rozumienia lub braku pewności zrozumienia słuchanej wypowiedzi;

6. Osiągnięcia w zakresie samokształcenia.

Uczeń:

3) wykorzystuje nabyte umiejętności do rozwiązywania problemów i eksploracji świata, dbając o własny rozwój i tworząc indywidualne strategie uczenia się.

VI. Edukacja techniczna

1. Osiągnięcia w zakresie organizacji pracy.

Uczeń:

1) planuje i realizuje własne projekty/prace; realizując te projekty/prace współdziała w grupie;



4) organizuje pracę, wykorzystuje urządzenia techniczne i technologie; zwraca uwagę na zdrowie i zachowanie bezpieczeństwa, z uwzględnieniem selekcji informacji, wykonywania czynności użytecznych lub potrzebnych.

VII. Edukacja informatyczna

1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów.

Uczeń:

- 1) układa w logicznym porządku: obrazki, teksty, polecenia (instrukcje) składające się m.in. na codzienne czynności;
- 2) tworzy polecenie lub sekwencje poleceń dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu;

2. Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych.

Uczeń:

- 1) programuje wizualnie: proste sytuacje lub historyjki według pomysłów własnych i pomysłów opracowanych wspólnie z innymi uczniami, pojedyncze polecenia, a także ich sekwencje sterujące obiektem na ekranie komputera bądź innego urządzenia cyfrowego;
- 2) tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, np. zaproszenia, dyplomy, ulotki, ogłoszenia; powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe – doskonali przy tym umiejętności pisania, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów;
- 3) zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu.

3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi.

Uczeń:

- 1) posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania;
- 2) kojarzy działanie komputera lub innego urządzenia cyfrowego z efektami pracy z



oprogramowaniem;

3) korzysta z udostępnionych mu stron i zasobów internetowych.

4. Osiągnięcia w zakresie rozwijania kompetencji społecznych.

Uczeń:

1) współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologię;

2) wykorzystuje możliwości technologii do komunikowania się w procesie uczenia się.

5. Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa.

Uczeń:

1) posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami;

2) rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania innych osób (również uczniów) korzystających z technologii, zwłaszcza w sieci internet;

3) przestrzega zasad dotyczących korzystania z efektów pracy innych osób i związanych z bezpieczeństwem w internecie.

IV. Treści nauczania/uczenia się

Uczniowie podczas zajęć będą doskonalić umiejętności z zakresu wykorzystania nowoczesnych technologii informacyjno- komunikacyjnych na zajęciach z Informatyki. Uczniowie poznają nową aplikację- Wordwall. Będą pracować samodzielnie przy komputerach, będą rozwiązywać zadania stworzone przez nauczyciela oraz będą tworzyć własne plansze do gry w aplikacji Wordwall i wspólnie, w grupach dwuosobowych rozwiązywać zadania.

V. Cele ogólne lekcji (kierunki dążeń pedagogicznych w obszarze wiadomości, umiejętności, postaw)

- Kształtowanie umiejętności posługiwania się TIK



- Kształtowanie umiejętności tworzenia i edytowania zadań i gier w aplikacji Wordwall
- Kształtowanie umiejętności bezpiecznego i odpowiedzialnego posługiwania się Internetem
- Rozwijanie kreatywności i logicznego myślenia
- Kształtowanie umiejętności wykorzystywania wiedzy informatycznej w życiu codziennym
- Doskonalenie umiejętności współpracy w grupie

VI. Cele ucznia sformułowane jako czynności / wymagania

Uczeń:

- doskonali umiejętność tworzenie konta w aplikacji Wordwall
- doskonali umiejętność posługiwania się aplikacją Wordwall,
- doskonali umiejętność publikowanie i udostępniania ćwiczeń interaktywnych stworzonych w aplikacji Wordwall
- rozwija umiejętności współpracy w grupie,

VII. Metody/techniki pracy z uczniami oraz wskazanie, jakie kompetencje kluczowe uczniowie kształtują/doskonalą podczas lekcji:

Metoda: pokaz, prezentacja, ćwiczenia z komputerem.

Kompetencje kluczowe doskonalone podczas zajęć:

- Kompetencje osobiste, społeczne i w zakresie umiejętności uczenia się
- Kompetencje w zakresie rozumienia i tworzenia informacji
- Kompetencje cyfrowe

VIII. Środki dydaktyczne (wykorzystane przez uczniów oraz przez nauczyciela):



Folder z linkami do ćwiczeń w aplikacji Wordwall wgrany na każdym komputerze w pracowni informatycznej, komputery, tablica interaktywna.

IX. Przebieg lekcji z podziałem na część wstępną, właściwą i końcową¹

Część wstępna

1. Piosenka na powitanie „Powitanka- klaskanka”

<https://www.youtube.com/watch?v=Sktm5ApRIn4>

Słowa:

„Zajęcia zaczynamy, więc pięknie się witamy

A dziś na powitanie, pobawmy się w klaskanie.

Powitanka- klaskanka

Powitanka-klaskanka

Klaszcz wesoło z nami

Klaszcz radośnie z nami

To powitanka-klaskanka”²

2. Zadanie wprowadzające w tematykę zajęć. Uczniowie siadają przy stanowiskach komputerowych, nauczyciel prosi dzieci o zalogowanie się na komputerach oraz otworzenie folderu znajdującego się na pulpitach pt. „Klasa 3 a”, następnie uczniowie otwierają plik pt. „Załącznik nr 1 – linki”. Kopiują pierwszy adres strony internetowej, następnie otwierają przeglądarkę internetową i wklejają skopiowany adres www. Wykonują zadanie polegające na przeciągnięciu liter w odpowiednie miejsca, aby ułożyć hasło. Załącznik nr 1

¹Zalecane jest również uwzględnienie materiałów i zadań rozszerzających (dla uczniów zdolnych, zainteresowanych daną tematyką oraz uczniów ze specyficznymi trudnościami w uczeniu się).

² Powitanka klaskanka, <https://przedszkolelucza.gminaniebylec.pl/aktualnosci-szkolne/zajecia-zdalne-12042021-135.html>



<https://wordwall.net/pl/resource/26583269/klasa-a-anagram>

Uczniowie odczytują hasło, temat dzisiejszych zajęć: „Fabryka Atrakcji”.

Część właściwa:

3. Nauczyciel opowiada uczniom czego będą się dzisiaj uczyć. Dzisiaj poznacie aplikację Wordwall. Najpierw rozwiążecie zadania stworzone przeze mnie oraz dostępne w zasobach aplikacji, a następnie samodzielnie wymyślicie zadania, które opublikujecie i udostępnicie je, swoim kolegom i koleżankom z klasy.
 4. Nauczyciel prezentuje za pomocą tablicy multimedialnej prezentację przedstawiającą obsługę aplikacji Wordwall. Załącznik nr 2 prezentacja.
 5. Nauczyciel zaprasza uczniów do wykonania wspólnego zadania znajdującego się w zasobach aplikacji Wordwall, dotyczącego Bezpieczeństwa w sieci.
Uczniowie wspólnie decydują o zadaniach PRAWDA/FAŁSZ
<https://wordwall.net/pl/resource/14367062/bezpiecze%C5%84stwo-w-sieci>
 6. Po wysłuchaniu i obejrzeniu prezentacji oraz przypomnieniu zasad bezpiecznego korzystania z zasobów Internetu, uczniowie logują się na stronie wordwall.net/pl/ Załącznik nr 1
 7. Następnie kopiują z Załącznika nr 1 link, nr 3 Dzień Ziemi
<https://wordwall.net/pl/resource/14478557/dzie%C5%84-ziemi>
 8. Załącznika nr 1 link, nr 4 Mnożenie w zakresie 30, połącz w pary
<https://wordwall.net/pl/resource/10686621/matematyka/mno%C5%bcenie-w-zakresie-30>
1. Załącznik nr 5 Labirynt, Warzywa i owoce
<https://wordwall.net/pl/resource/26589528>



9. Następnie uczniowie samodzielnie wybierają szablon, w którym to chcieliby stworzyć zadania dla kolegów koleżanek. Po stworzeniu zadań, uczniowie publikują je i udostępniają. Zapisują na kartach adres strony, na której znajduje się stworzone przez nich zadanie i wymieniają się nimi z rówieśnikami.

Część końcowa

10. Runda podsumowująca zajęcia. Nauczyciel wyświetla koło fortuny znajdujące się w aplikacji Wrodwall-
<https://wordwall.net/pl/resource/26585219/podsumowanie-zaj%c4%99%c4%87>.

Uczniowie po kolei podchodzą do tablicy i losują sformułowanie, które samodzielnie dokańczają, np. Po dzisiejszej lekcji lepiej radzę sobie z..., lub Muszę jeszcze popracować nad...

11. Literatura (w tym źródła elektroniczne):

1. Semadeni Z., Podejście konstruktywistyczne do matematycznej edukacji wczesnoszkolnej, ORE, Warszawa 2016
http://www.bc.ore.edu.pl/Content/845/Semadeni_Konstruktywizm.pdf
2. Janicka-Panek T., Program nauczania-uczenia się dla I etapu kształcenia- edukacji wczesnoszkolnej, Elementarz odkrywców, Nowa Era, Warszawa 2017
<https://dla-nauczyciela.pl/zasob/162623,program-nauczania-uczenia-sie-dla-i-etapu-ksztalcenia-edukacji.pdf>



3. Praca zbiorowa ,Dobre praktyki w edukacji wczesnoszkolnej, Warszawa 2017
file:///C:/Users/admin/Downloads/dobre-praktyki-w-edukacji-wczesnoszkolnej.pdf
4. Powitanka klaskanka,
<https://przedszkoleluczka.gminaniebylec.pl/aktualnosci-szkolne/zajecia-zdalne-12042021-135.html> Piosenka na powitanie „Powitanka- klaskanka”
<https://www.youtube.com/watch?v=Sk5m5ApRjN4>
5. Jurewicz A., Kompetencje kluczowe
https://www.ore.edu.pl/images/files/POWER/zarzadzanie_oswiata/Prezentacja%20-Kompetencje%20kluczowe%20w%20edukacji.pdf
6. KLASA A- anagram
<https://wordwall.net/pl/resource/26583269/klasa-a-anagram>
7. Bezpieczeństwo w sieci
<https://wordwall.net/pl/resource/14367062/bezpiecze%C5%84stwo-w-sieci>
8. Dzień Ziemi
<https://wordwall.net/pl/resource/14478557/dzie%C5%84-ziemi>
9. Mnożenie w zakresie 30, połącz w pary
<https://wordwall.net/pl/resource/10686621/matematyka/mno%C5%bcenie-w-zakresie-30>
10. Labirynt, Warzywa i owoce
<https://wordwall.net/pl/resource/26589528>
11. Koło fortuny, Podsumowanie zajęć
<https://wordwall.net/pl/resource/26585219/podsumowanie-zajec>



12. **Załączniki do scenariusza – jeśli dotyczy** (np. karty pracy, zestawy ćwiczeń dla uczniów, teksty źródłowe, ilustracje):

1. **Załącznik nr 1** : Plik z linkami

1. Zadanie wprowadzające w tematykę zajęć:

<https://wordwall.net/pl/resource/26583269/klasa-a-anagram>

2. Adres strony Wordwall

Wordwall.net/pl/

3. Dzień Ziemi

<https://wordwall.net/pl/resource/14478557/dzie%C5%84-ziemi>

4. Mnożenie w zakresie 30, połącz w pary

<https://wordwall.net/pl/resource/10686621/matematyka/mno%C5%bcenie-w-zakresie-30>

5. Labirynt, Warzywa i owoce

<https://wordwall.net/pl/resource/26589528>

6. Koło fortuny, Podsumowanie zajęć

<https://wordwall.net/pl/resource/26585219/podsumowanie-zaj%C4%99%C4%87>.

2. **Załącznik nr 2** : Prezentacja multimedialna Fabryka Atrakcji