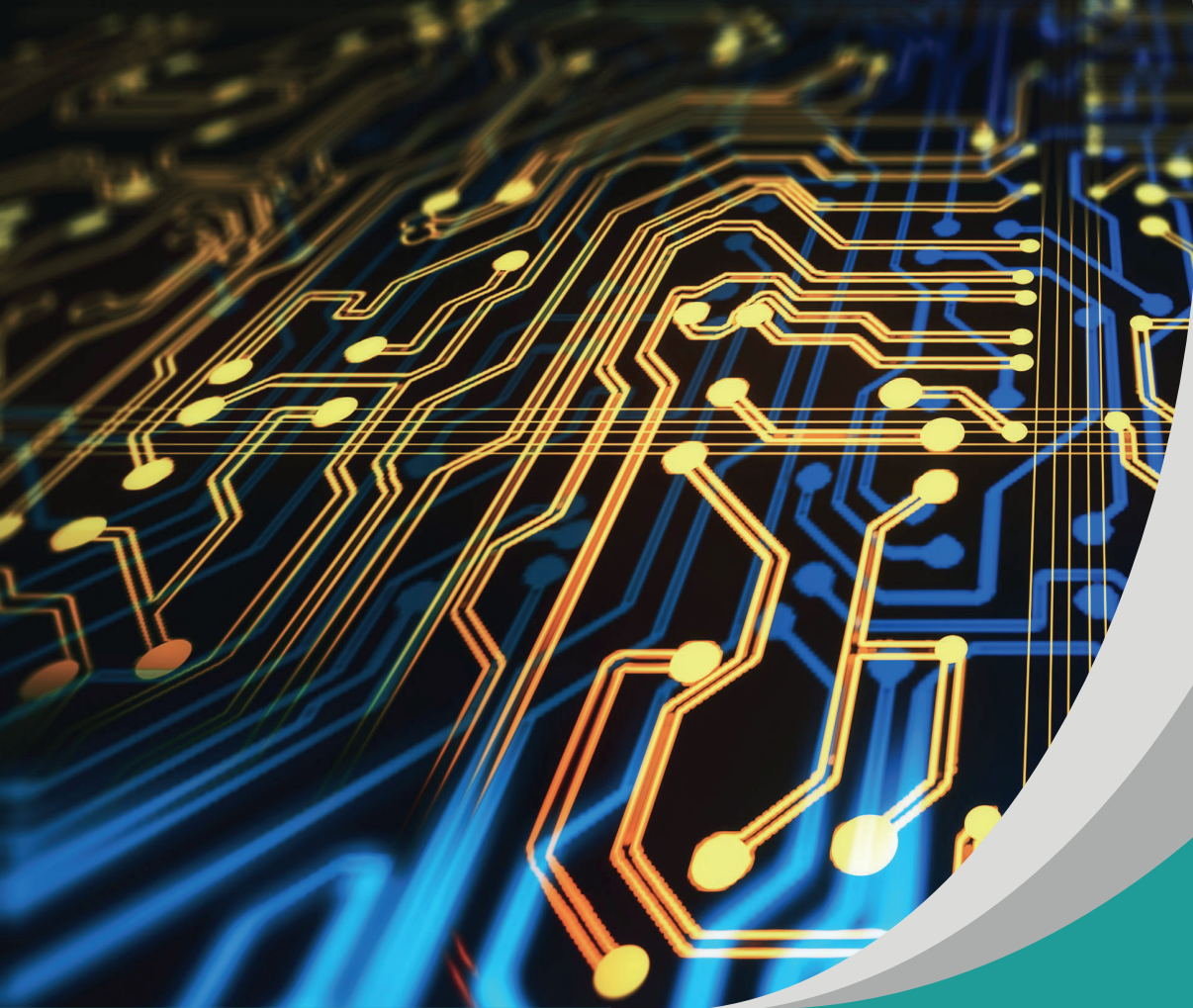




INFORMATYKA DLA
UCZNIA
SZKOŁY PODSTAWOWEJ

SYLWIA MACIUK

SCENARIUSZ LEKCJI

Program nauczania do informatyki dla szkoły podstawowej

opracowany w ramach projektu

„Tworzenie programów nauczania oraz scenariuszy lekcji i zajęć wchodzących w skład zestawów narzędzi edukacyjnych wspierających proces kształcenia ogólnego w zakresie kompetencji kluczowych uczniów niezbędnych do poruszania się na rynku pracy”

dofinansowanego ze środków Funduszy Europejskich w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój, 2.10 Wysoka jakość systemu oświaty

Warszawa 2019



Redakcja merytoryczna – Anna Kasperska-Gochna

Recenzja merytoryczna – dr Anna Rybak

dr inż. Wiesław Półjanowicz

Katarzyna Szczepkowska-Szczęśniak

Jadiwga Iwanowska

Redakcja językowa i korekta – Altix

Projekt graficzny i projekt okładki – Altix

Skład i redakcja techniczna – Altix

Warszawa 2019

Ośrodek Rozwoju Edukacji

Aleje Ujazdowskie 28

00-478 Warszawa

www.ore.edu.pl

Publikacja jest rozpowszechniana na zasadach wolnej licencji Creative Commons –
Użycie niekomercyjne 4.0 Polska (CC-BY-NC).

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.pl>

Temat lekcji:

Strategia wygrana – wygrana jako przykład budowania konsensusu w relacjach rówieśniczych. Konstruowanie WebQuestu i projektowanie strony internetowej przedstawiającej jego zawartość.

Klasa / czas trwania lekcji

klasa 8 / czas 2*45 min.

Cele

ogólne:

- rozwijanie postawy otwartości na potrzeby innych uczniów;
- doskonalenie umiejętności projektowania i prezentowania webquestów;
- kształtowanie umiejętności wyrażania własnych uczuć lub przekonań w taki sposób, by nie kwestionować poglądów lub nie ranić uczuć innych ludzi;

szczegółowe – uczeń:

- projektuje WebQuest oraz wskazuje formy jego prezentacji lub poszczególnych zadań;
- wykorzystuje zasoby internetowe jako źródła w WebQueście;
- doskonali umiejętności wykorzystania środowiska do projektowania strony internetowej;
- rozwija świadomą postawę wobec praw autorskich oraz strategii stosowanych w kontaktach rówieśniczych.

Metody/Techniki/Formy pracy

- metody podające w formie opisu i objaśnienia;
- metody problemowe aktywizujące w formie dyskusji wielokrotnej;
- metody praktyczne w formie projektu WebQuestu.

Formy nauczania: indywidualna, praca w grupach, praca z całą grupą.

Środki dydaktyczne

pracownia komputerowa z dostępem do Internetu, ewentualnie projektor do wyświetlenia strony internetowej z zaprojektowanym WebQuestem, środowisko do projektowania stron internetowych: Notepad++, PSPad, BlueFish, Aptana Studio, Kompozer, Brackets, Microsoft Expression Web.

Opis przebiegu zajęć/lekcji

1. Zapoznanie uczniów z celami lekcji oraz tematem lekcji: Strategia wygrana – wygrana jako przykład budowania konsensusu w relacjach rówieśniczych. Konstruowanie WebQuestu i projektowanie strony internetowej przedstawiającej jego zawartość.

2. Przypomnienie budowy WebQuestu oraz typologii zadań podejmowanych przez uczniów/projektantów.
3. Utrwalenie funkcjonalności środowiska wybranego do zaprojektowania strony internetowej przedstawiającej opracowany WebQuest.
4. Zainicjowanie dyskusji wielokrotnej, podział uczniów na grupki dyskusyjne. Podjęcie próby odpowiedzi na pytanie, czym jest konsensus oraz grupowe przygotowanie przykładów strategii przegrana – przegrana, wygrana – przegrana, przegrana – przegrana, tylko wygrana, wygrana – wygrana oraz konsekwencji wynikających z ich stosowania. Do udziału w dyskusji należy zachęcać przede wszystkim uczniów mających trudności z głośnym wypowiedzianiem się przed całą klasą, przejawiających trudności w nauce, dając im szansę na wykazanie się aktywnością na zajęciach. Jednocześnie należy zwracać uwagę na to, by uczniowie nie obawiali się, że udzielą złej odpowiedzi.
5. Wspólne zdefiniowanie pojęcia konsensus oraz przedstawienie na forum założeń każdej ze strategii – przedstawiciele zespołów.
6. Nowy podział na grupy i wybór zadań do realizacji w postaci WebQuestu. Klasa wspólnie projektuje WebQuest składający się z kilku zadań, które doprecyzowują i proponują zespoły. Przygotowanie zadań, źródeł (wyszukiwanie zaawansowane), opis procesu uczenia się uczniów. Wykorzystanie opisów sytuacji do przygotowania zadań, w których uczniowie powinni odpowiedzieć sobie na pytania: Co mogłoby sprawić, byś Ty lub bohater sytuacji miał poczucie wygranej? Co mogłoby sprawić, by druga strona także była wygrana? Jak wyglądałby kontrakt w tej sytuacji?
7. Podsumowanie zajęć. Samoocena w odniesieniu do własnego postępowania poprzez odpowiedź na pytania dotyczące wskazanych strategii TAK/NIE:
 - A. Wygrana – przegrana: Ja wygram, a Ty przegrasz.
 - Wykorzystuję swoją pozycję, władzę, możliwości lub cechy osobowości, by postawić na swoim.
 - Jedyne, co mnie interesuje, to ja sam.
 - Upokarzam innych, by lepiej wypaść na ich tle.
 - Zależy mi bardziej na rywalizacji niż na współpracy.
 - B. Przegrana – wygrana: Dlaczego zawsze wszyscy muszą wchodzić mi na głowę?
 - Brakuje mi odwagi, by otwarcie wyrażać swoje potrzeby.
 - Często czuję się upokorzony, łatwo ulegam i poddaję się.
 - Motywują mnie akceptacja i sympatia innych ludzi.
 - Często tłumię w sobie emocje.
 - C. Przegrana – przegrana: Jeśli przegram, to pociągnę Cię za sobą.
 - Czuję się wysoce zależny od innych.
 - Jeżeli ja nie mogę wygrać, Ty też nie wygrasz.
 - Chcę, abyś przegrał, nawet jeśli ma mnie to zaboлеć.
 - D. Tylko wygrana: Dopóki wygrywam, nie obchodzi mnie, co dzieje się z innymi.
 - Jestem egoistą i mam na względzie tylko własne potrzeby.

- Nie zdaję sobie sprawy z tego, jak moja wygrana wpływa na innych.
 - To nie jest tak, że chcę, by inni przegrali. Zależy mi wyłącznie na moich własnych zwycięstwach.
- E. Wygrana – wygrana: Znajdźmy rozwiązanie korzystne dla obu stron.
- Twoje potrzeby i pragnienia są dla mnie równie ważne, jak moje własne.
 - Interesują mnie obustronne korzyści.
 - Bardziej zależy mi na współpracy niż rywalizacji.
 - Kiedy rozmawiam z innymi, kieruję się odwagą i rozwagą.

Komentarz metodyczny

Wybór środowiska do projektowania stron internetowych zależy od jego znajomości przez nauczyciela bądź też uczniów, którzy podejmą się zaprojektowania strony internetowej prezentującej przygotowany WebQuest. Klasa przygotowuje jeden WebQuest, który składa się z zadań proponowanych przez grupy. Projektowanie WebQuestów umożliwia aktywne włączenie uczniów z indywidualnymi potrzebami edukacyjnymi poprzez przypisanie im różnorodnych ról, jakie mogą pełnić zgodnie ze swoimi możliwościami i zainteresowaniami.