

LOADING...



INFORMATYKA
– TWÓJ ŚWIAT
JUTRA

AGNIESZKA
KRAWIŃSKA

SCENARIUSZ LEKCJI

Program nauczania informatyki w czteroletnim liceum ogólnokształcącym i pięcioletnim technikum. Zakres podstawowy

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
Jadwiga Iwanowska
Agnieszka Ratajczak-Mucharska

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>

Tytuł zajęć/lekcji:

Zanimuj historię (cz.1/3)

Klasa 3 LO/Technikum**Czas trwania zajęć/lekcji:**

1x45min

Cele

- Tworzenie zaawansowanych animacji

Cele szczegółowe (uwzględnić plan pomocy psychologiczno – pedagogicznej uczniów z SPE)

Uczeń:

- wie, jakie programy służą do tworzenia zaawansowanych animacji i potrafi je praktycznie wykorzystać w różnych dziedzinach,
- wie jak i potrafi łączyć skany z animowanymi elementami,
- wie jak i potrafi odpowiednio przygotować skan pod animację w programie graficznym.

Cele wychowawcze (uwzględnić plan pomocy psychologiczno – pedagogicznej uczniów z SPE)

- rozwijanie umiejętności współpracy z zespołem nad opracowaniem wspólnej jednolitej koncepcji,
- rozwijanie umiejętności samodzielnej pracy,
- wdrażanie do staranności przy wykonywaniu zadań,
- rozwijanie umiejętności współpracy w zespole,
- rozwijanie aktywności poznawczej uczniów z uwzględnieniem ich indywidualnych potrzeb,
- rozwijanie postaw pro obywatelskich poprzez kształtowanie świadomości narodowej

Metody, techniki

metoda problemowa, ćwiczeniowa, projekt grupowy, dyskusja.

Formy pracy

zbiorowa, grupowa zróżnicowana.

Środki dydaktyczne

Komputery z dostępem do Internetu, program do animacji (np. Express Animate), programy graficzne (np. GIMP, Inkscape, CorelDraw).

Podstawę teoretyczną scenariusza stanowi konstruktywistyczna teoria uczenia się.

OPIS PRZEBIEGU ZAJĘĆ/LEKCJI

CZĘŚĆ WSTĘPNA LEKCJI (3 – 5 minut):

Nauczyciel podaje temat, jakim się będą zajmować – zaanimują część historii poświęconą wojnie polsko – bolszewickiej 1919 – 1920 r.

CZĘŚĆ WŁAŚCIWA LEKCJI (do 35 min):

1. Nauczyciel inicjuje rozmowę na temat wojny 1919- 1920 r., pyta czy pamiętają z historii (nie poświęca jednak na to zbyt dużo czasu, gdyż tym uczniowie będą się zajmować na lekcji historii). Gdybyśmy chcieli zrobić animację takiej bitwy (łącznie z ruchami wojsk przed samą bitwą) to co należy mieć? Uczniowie, przy naprowadzeniu nauczyciela próbują wymyślić potrzebne elementy:
 1. z historii:
 - a. dane historyczne jak przemieszczały się wojska
 - b. mapki z lokalizacją i przemieszczaniem się wojsk (w czasie)
 - c. inne okoliczności wpływające na przebieg walk
 2. z informatyki:
 - a. program do tworzenia animacji (powinien być omawiany w szkole podstawowej, warto jednak powtórzyć najważniejsze zagadnienia)
 - b. programy graficzne do obróbki skanów map i innych materiałów.

Cz. 1 – uczniowie zrobią na informatyce, cz. 2 na historii, cz. 3- znów na informatyce.
2. Nauczyciel pyta czy uczniowie pamiętają główne bitwy wojny 1919 – 1920 i podpowiada (w celu organizacji grup) np.: wyprawa kijowska, obrona Lwowa, bitwa warszawska, bitwa nad Wieprzem, bitwa nad Niemnem.
 - uczniowie wybierają koordynatora (koordynator może wybrać zastępcę, np. dobry informatyk – dobrego historyka i odwrotnie)
 - uczniowie dzielą się na grupy
 - uczniowie zastanawiają się nad doбором programów do obróbki materiałów i ew. (jeżeli czas pozwoli) przypominają sobie obsługę potrzebnych programów
 - uczniowie opracowują jedną wspólną koncepcję ostatecznego przedstawienia najważniejszych bitw wojny 1919 – 1920.

CZĘŚĆ KOŃCOWA LEKCJI (3 – 5 min):

- uzyskanie od uczniów informacji: czy wszystko było zrozumiałe? Czy każdy wie co ma robić?
- pożegnanie.

Komentarz metodyczny

Zajęcia powinny być ściśle skorelowane z lekcją historii, na której uczniowie omówią zagadnienia historyczne, przygotowują szkic animacji, zrobią listę miejsc, które muszą

odwiedzić, aby znaleźć potrzebne artykuły, mapy, biografie itp. Po zgromadzeniu odpowiedniej dokumentacji przygotowują na lekcji informatyki animację historyczną wg. planu przygotowanego na zajęciach z historii. Klasy słabsze mogą przygotować prezentację (np. w PowerPoint czy Prezi). Nauczyciel może wcześniej uzgodnić z uczniami w jakim programie animacja będzie robiona. Ogólna kolejność prac powinna być następująca: rozpoczęcie projektu na lekcji informatyki, prace na lekcjach historii i poza lekcjami, animacja na lekcji informatyki, prezentacja (obecni są obaj nauczyciele). Przy podziale na grupy zespoły powinny być tak dobrane, żeby w każdym znalazł się przynajmniej 1 uczeń dobry z historii i 1 uczeń dobry z informatyki. Możliwa jest realizacja innego tematu z historii, należy jednak wziąć pod uwagę dostępność materiałów (publikacji, a zwłaszcza map) z danego tematu. Nauczyciel informatyki nie musi perfekcyjnie znać zagadnienia od strony historycznej, dla sprawnej organizacji powinien jednak znać główne wydarzenia wojny. Z nauczycielem historii uzgodnić wcześniej bitwy i trudność wykonania danej animacji. Wojna powinna być przedstawiona jako spójny element - np. na stronie www. W trakcie zajęć nauczyciel zwraca uwagę na dobór dzieci w zespołach, tak aby uczniowie tworzyli zróżnicowane pod względem możliwości pary (dwoje uczniów o mniejszych możliwościach edukacyjnych nie powinno być razem w parze). W przypadku udziału w zajęciach dzieci z niepełnosprawnościami należy pamiętać o odpowiednim zaaranżowaniu przestrzeni, w której uczą się dzieci (np. w przypadku obecności uczniów niedosłyszących należy zadbać o dobre oświetlenie klasy, aby osoby te mogły dobrze widzieć twarze osób, z którymi się komunikują, w przypadku uczniów z niepełnosprawnością ruchową zadbać o ich swobodne przemieszczanie po sali i pomoc innych uczniów). Aranżacja sali powinna uwzględniać metodę prowadzonych zajęć (np. połączenie stolików). Ważne jest, aby uczniowie wiedzieli, jak mogą wspomagać uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi (pomoc uczniom niepełnosprawnym ruchowo, pomoc w stosowaniu standardu WCAG 2.0 przy przeglądaniu Internetu czy komunikowanie się z wykorzystaniem AAC). Ocena ucznia z SPE powinna uwzględniać jego możliwości. Nauczyciel może w arkuszu obserwacji notować spostrzeżenia na temat pracy wszystkich uczniów, uwzględniając specyfikę ucznia z SPE.