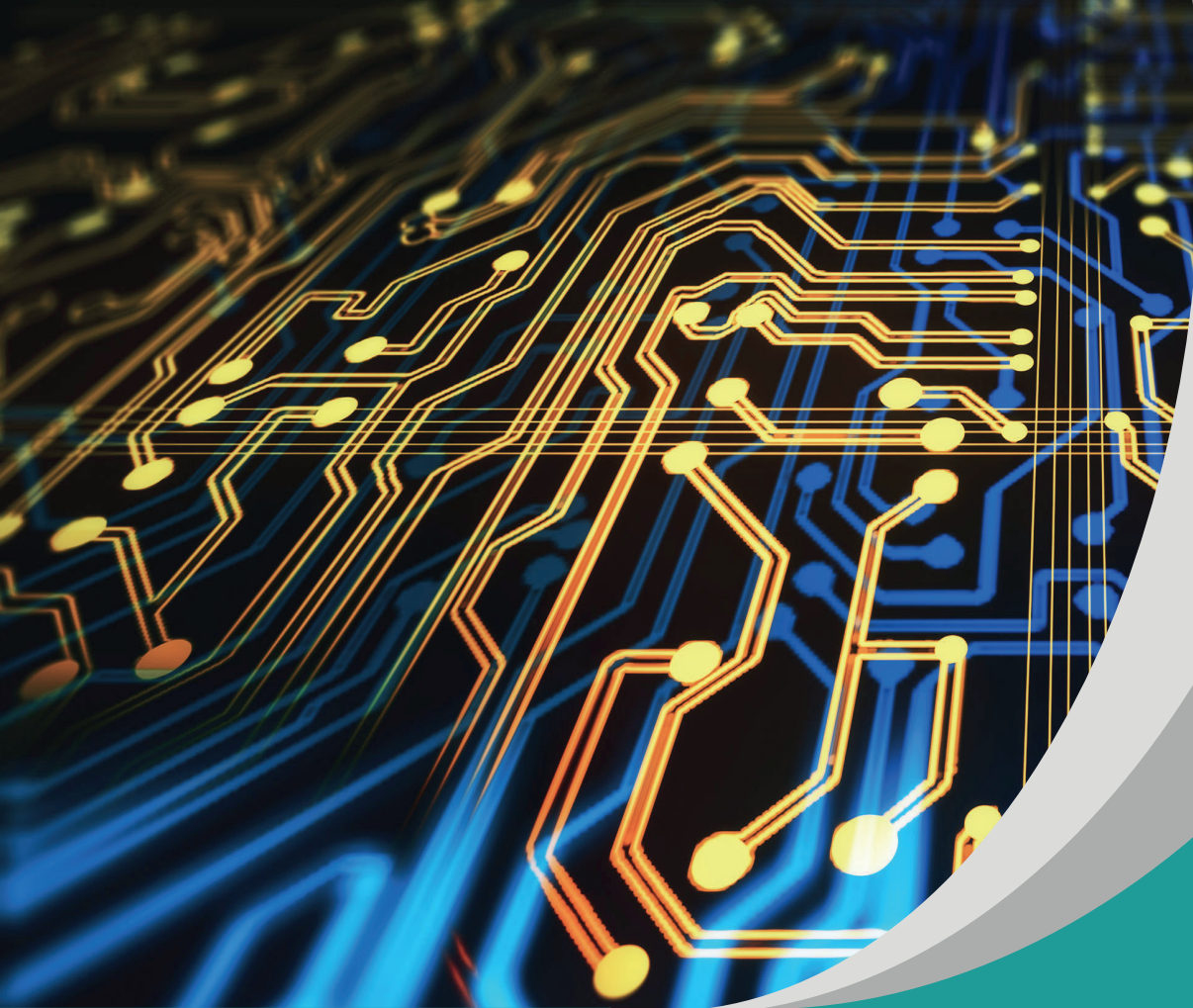




INFORMATYKA DLA
UCZNIA
SZKOŁY PODSTAWOWEJ

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-Szcześniak

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:

Jakie narzędzia informatyczne możemy wykorzystać do własnego procesu uczenia się?

Klasa / czas trwania lekcji

klasa 8 / czas 45 min.

Cele

ogólne:

- utrwalenie wiedzy nabytej z zakresu algorytmów, programowania oraz sterowania robotem;
- doskonalenie umiejętności uczenia się z wykorzystaniem zasobów cyfrowych;
- kształtowanie postawy odpowiedzialności za własny proces uczenia się;

szczegółowe – uczeń:

- definiuje i wykorzystuje w praktyce pojęcia: algorytm, schemat blokowy oraz treści z zakresu programowania;
- analizuje i tworzy gry, testy i quizy wspomagające proces uczenia się;
- rozwija świadomość i postawę odpowiedzialności w zakresie własnego procesu uczenia się.

Metody/Techniki/Formy pracy

- metody podające w formie pogadanki, objaśnienia;
- metody problemowe aktywizujące w postaci gry dydaktycznej;
- metody praktyczne w formie zadania praktycznego.

Formy nauczania: indywidualna, grupowa, praca z całą grupą.

Środki dydaktyczne

pracownia komputerowa z dostępem do Internetu, tablety lub smartfony, oprogramowanie odczytujące kody QR, portale internetowe: <https://www.qr-online.pl/>, <https://learningapps.org/>, <https://kahoot.com/>, <https://quizlet.com/pl>, lista tematów z lekcji obejmująca powtarzany materiał.

Opis przebiegu lekcji

1. Przedstawienie uczniom celów lekcji oraz tematu lekcji: Jakie narzędzia informatyczne możemy wykorzystać do własnego procesu uczenia się?
2. Nauczyciel prezentuje uczniom strony internetowe oferujące powtórzenie materiału w atrakcyjny sposób, w postaci gier, quizów bądź testów. Przedstawia narzędzia pozwalające na definiowanie własnych autorskich fiszek, np. <https://learningapps.org/>, <https://kahoot.com/>, <https://quizlet.com/pl>.
3. Po zapoznaniu z możliwościami portali internetowych, prowadzący lekcję dzieli klasę na 2 grupy. Każda z grup będzie miała za zadanie zaprojektować i wykonać

- dla grupy przeciwnej grę z wykorzystaniem aplikacji internetowych o tematyce obejmującej algorytmy wraz z programowaniem.
4. Obie grupy wspólnie ustalają zasady obejmujące projektowaną grę. Nauczyciel może zaproponować uczniom wykonanie gry terenowej lub gry planszowej (z wykorzystaniem generatora kodów QR).
 5. Każda z grup dodatkowo otrzymuje, w ramach ukierunkowania na zakres tematyczny wykonanych projektów, listę tematów lekcji obejmujących powtórzenie.
 6. Podczas planowania i tworzenia gier przez uczniów, nauczyciel pełni rolę wspierającą, prezentuje postawę otwartą na kreatywne pomysły podopiecznych. Na bieżąco przekazuje informacje zwrotną oceniającą wykonaną pracę.
 7. Po zakończeniu procesu projektowania i tworzenia gier każda z grup przedkłada swój projekt do „sędziego”, którym jest nauczyciel. Rozegranie gier odbędzie się na kolejnych zajęciach.
 8. Podsumowanie lekcji. Uczniowie kończą zdanie: Nauczyłem/łam się dziś...

Komentarz metodyczny

Oddanie sprawczości podopiecznym, poprzez zaprojektowanie gry dydaktycznej, wspomaga proces kształtowania umiejętności planowania, testowania i realizacji założonego celu. Pozwala to na swobodę działania, dobór optymalnej drogi osiągnięcia celu oraz zweryfikowanie poprawności podjętych decyzji.

Wszechstronność zasobów edukacyjnych użytych stron internetowych pozwala na kształtowanie wiedzy i umiejętności dla pozostałych przedmiotów realizowanych przez ucznia, wspomaga rozwój jego pasji i zainteresowań.

Nauczyciel pracując z uczniami z indywidualnymi trudnościami w nauce, przekazując polecenia powinien upewnić się, że uczniowie zrozumieli ich treść. Natomiast podczas pracy nad zadaniami, nauczyciel powinien wyłować uczniów przejawiających trudności w tym zakresie i udzielić im pomocy.