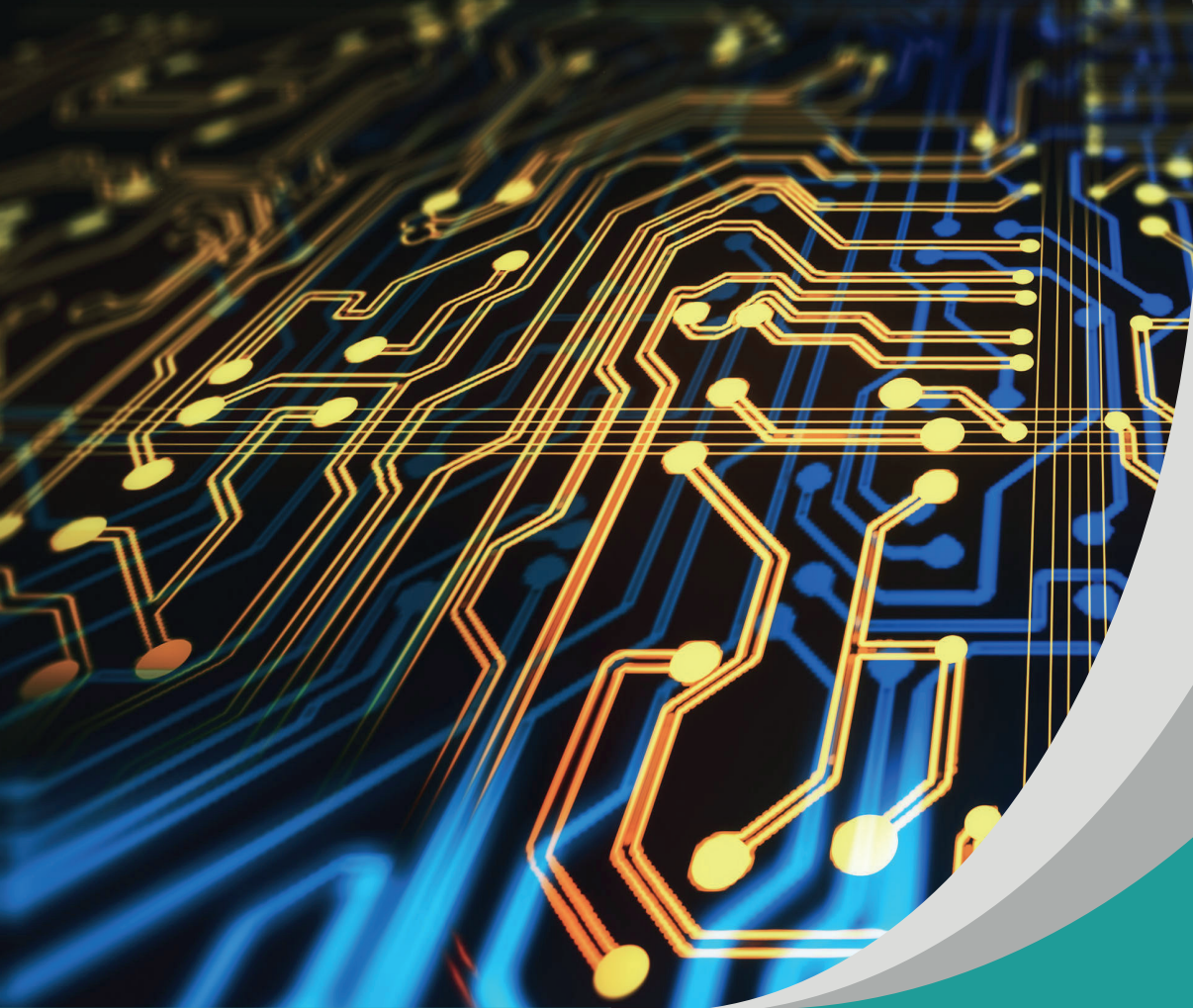




INFORMATYKA DLA
UCZNIA
SZKOŁY PODSTAWOWEJ

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:

Zagrajmy! Utrwalenie wiadomości.

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;
- rozwijanie świadomości w zakresie własnego procesu uczenia się;

szczegółowe – uczeń:

- definiuje i wykorzystuje w praktyce pojęcia: algorytm, schemat blokowy oraz treści z zakresu programowania;
- uczestniczy w praktycznym wdrożeniu wykorzystania narzędzi, w postaci gry dydaktycznej;
- rozwija świadomość i postawę odpowiedzialności w zakresie własnego procesu uczenia się.

Metody/Techniki/Formy pracy

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

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

Środki dydaktyczne

tablety lub smartfony z dostępem do internetu, wydrukowane blankiety z kodami QR oraz oprogramowanie deszyfrujące je, portale internetowe: <https://learningapps.org/>, <https://kahoot.com/>, <https://quizlet.com/pl>.

Opis przebiegu lekcji

1. Przedstawienie uczniom celów lekcji oraz tematu lekcji: Zagrajmy!
Utrwalenie wiadomości. Omówienie założeń i zasad obowiązujących w grach zaprojektowanych i wykonanych przez uczniów.
2. Nauczyciel określa sposób użycia telefonów lub tabletów uczniów w rozgrywkach.
Dokonuje podziału klasy na dwa zespoły, zgodnie z konfiguracją zachowaną podczas wykonywania projektu. Uczniowie dostosowują przestrzeń szkoły do potrzeb turnieju, tj. rozłożenie kodów z zadaniami, umieszczenie wskazówek niezbędnych do wykonania kolejnych kroków w grze, określenie podziału przestrzeni.

3. Nauczyciel przypomina zasady obowiązujące podczas gry terenowej, a następnie przyjmuje rolę „sędziego”.
4. Uczniowie rozgrywają drużynowe rozgrywki terenowe. Wygrywa drużyna, która poprawnie wykona więcej zadań.
5. Podsumowanie zajęć. Omówienie najbardziej zaskakujących rozwiązań oraz najczęściej popełnianych błędów. Na zakończenie lekcji obie drużyny na sygnał nauczyciela wykonują dla siebie nawzajem „klask”.

Komentarz metodyczny

Wykorzystanie aktywizującej i innowacyjnej metody pracy z uczniem służy rozwijaniu pasji i uzdolnień uczniów, nie tylko tych informatycznych, ale także tych, które wykorzystują narzędzia informatyczne. Realizacja w zespole gry terenowej wymaga od jej uczestników nie tylko kreatywności, ale przede wszystkim umiejętności radzenia sobie z sytuacjami konfliktowymi, odmiennością zdań. Pozwala na dostrzeżenie różnorodności talentów współdziałaczy, docenieniu jej oraz przygotowuje do podziału obowiązków i współodpowiedzialności za nie. Te elementarne kompetencje są nieocenione z perspektywy przyszłego pracodawcy. Zastosowanie gry dydaktycznej umożliwi aktywizację uczniów mających na co dzień trudności w pracy w grupie.