

Zajęcia komputerowe klasa V

1 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: MY, DZIECI SIECI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Zajęcia komputerowe

Streszczenie:

Dzieci wypełniają ankietę, a następnie wraz z N. analizują wyniki całej klasy. Zastanawiają się, czego chciałyby się jeszcze nauczyć w nadchodzącym roku szkolnym.

Cele:

- uświadomienie uczniom i uczennicom ważnych kwestii związanych z korzystaniem z internetu;
- rozwinięcie umiejętności konkretnego odpowiadania na pytania i wypełniania ankiet;
- uświadomienie uczniom i uczennicom błędów i braków, jakie mają w kontekście korzystania z internetu;
- zachęcenie uczniów i uczennic do samooceny własnych umiejętności medialnych;
- zmotywowanie uczniów i uczennic do rozwijania umiejętności niezbędnych do

aktywnego, twórczego, bezpiecznego i społecznego korzystania z sieci.

Potrzebne materiały:

- przygotowana wcześniej ankieta internetowa z pytaniami otwartymi i zamkniętymi (wszystkie proponowane pytania w załączniku do zadania);
- strona: <http://mashup.ikm.gda.pl/> (mashup do wyświetlenia w momencie zapoznawania klasy z wynikami wszystkich wypełnionych ankiet internetowych);
- rzutnik.

Załącznik do zadania:

- pytania do dzieci sieci.pdf.

Przebieg:

Pierwsze zadanie w serii

1. N. wita uczniów i uczennice po przerwie wakacyjnej. Zachęca do krótkiej rozmowy o wspomnieniach z wakacji. Jest to dobra okazja do pobudzenia energii grupy i zachęcenia uczniów i uczennic do pełniejszego budowania wypowiedzi, co będzie również potrzebne w dalszej części zadania (10 minut);
2. N. mówi dzieciom, że celem pierwszego zadania, będzie rozwiązanie ankiety (warto, żeby N. zwrócił uwagę, że jest to anonimowa ankieta), którą później wspólnie omówią i sprawdzą, jak wyniki tej ankiety przekładają się na wyniki ogólnopolskie. N. podkreśla przy tym, że zadanie jest bardzo ważne dla reszty roku szkolnego - dzieci same będą mogły wskazać, co je bardziej interesuje i czego chciałyby się w tym czasie nauczyć.
3. Dzieci odpowiadają na pytania z ankiety (30 minut);
4. N. prosi dzieci, żeby zastanowiły się, czy z niektórymi pytaniami miały problemy oraz żeby się zastanowiły na następne spotkanie, czego będą chciały się nauczyć w tym roku szkolnym (5 minut).

Drugie zadanie z serii

1. N. przypomina dzieciom, jakie są cele zadania realizowanego od zeszłego tygodnia. Następnie przypomina im, jakie były pytania i problemy, na które musiały odpowiedzieć na poprzednich zajęciach (5 minut);
2. N. wraz z dziećmi zapoznaje się z mashup'em, przedstawiającym najważniejsze wyniki badania uczniów i uczennic ostatnich klas szkoły podstawowej. Przy każdej z przedstawionych wypowiedzi na temat kompetencji dzieci, N. zadaje pytanie: "A jak wygląda to u was?", "Radzicie sobie z tym lepiej czy słabiej?". N. zachęca przy tym dzieci do zadawania pytań, na które w miarę możliwości odpowiada, lub sam je inicjuje, np. "Czy wiecie, jak się powinno postąpić w takiej sytuacji?", "Czy wiecie jak sobie poradzić z takim problemem?" (20 minut);
3. N. przedstawia dzieciom (bez komentarza) odpowiedzi udzielone przez ich klasę.

Przypomina, że ankieta była anonimowa - nie chodziło o to, żeby wytknąć poszczególnym dzieciom braki, ale żeby znaleźć rzeczy, których jeszcze wszystkie dzieci powinny się nauczyć. N. pyta dzieci o wnioski na podstawie poszczególnych danych czy przykładowych odpowiedzi (jeśli to były pytania otwarte). Zwraca przy tym uwagę, aby nie wyśmiewać lub deprecjonować poszczególnych odpowiedzi zawartych w ankietach (15 minut);

4. Na zakończenie wszyscy siadają w kręgu i wyjaśniają, jakie są ich przemyślenia po tych dwóch lekcjach. N. zachęca dzieci także do wspomnienia o dodatkowych umiejętnościach, które chciałyby zdobyć, a z którymi zetknęły się (albo których im zabrakło) nie tylko w ciągu tych dwóch lekcji, ale np. w czasie wakacji. Jest to dobra okazja do poznania zainteresowań dzieci i np. rozszerzenia niektórych omawianych tematów (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda ewaluacyjna

Techniki:

Ankieta

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Komp-VI.1.1 : dziecko potrafi komunikować się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych

Komp-VI.1.5 : dziecko potrafi korzystać z funkcji pomocy, jeśli jest dostępna w programach

Komp-VI.1.7 : dziecko zna podstawowe zasady bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze

Komp-VI.1.8 : dziecko potrafi wyjaśnić zagrożenia z niewłaściwego korzystania z komputera

Komp-VI.3.1 : dziecko potrafi wyszukiwać informacje w różnych źródłach elektronicznych (słowniki, encyklopedie, zbiory biblioteczne, dokumentacje techniczne i zasoby internetu)

Komp-VI.6.2 : dziecko potrafi korzystać z zasobów internetu i programów multimedialnych (w tym edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy

Komp-VI.7.1 : dziecko potrafi opisać przykłady wykorzystania komputera i internetu w życiu codziennym

Komp-VI.7.2 : dziecko potrafi szanować prywatność i pracę innych osób

Komp-VI.7.4 : dziecko potrafi ocenić możliwe zagrożenia związane z korzystaniem z komputera i internetu

Pol-IV-VI.11.1 : dziecko potrafi korzystać z informacji zawartych w różnych pomocach edukacyjnych (encyklopedie, słowniki)

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi analizować dane

Lista załączników:

Dzieci sieci pytania.pdf

2 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: MY, DZIECI SIECI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Zajęcia komputerowe

Streszczenie:

Dzieci wypełniają ankietę, a następnie wraz z N. analizują wyniki całej klasy. Zastanawiają się, czego chcieliby się jeszcze nauczyć w nadchodzącym roku szkolnym.

Cele:

- uświadomienie uczniom i uczennicom ważnych kwestii związanych z korzystaniem z internetu;
- rozwinięcie umiejętności konkretnego odpowiadania na pytania i wypełniania ankiet;
- uświadomienie uczniom i uczennicom błędów i braków, jakie mają w kontekście korzystania z internetu;
- zachęcenie uczniów i uczennic do samooceny własnych umiejętności medialnych;
- zmotywowanie uczniów i uczennic do rozwijania umiejętności niezbędnych do aktywnego, twórczego, bezpiecznego i społecznego korzystania z sieci.

Potrzebne materiały:

- przygotowana wcześniej ankieta internetowa z pytaniami otwartymi i zamkniętymi (wszystkie proponowane pytania w załączniku do zadania);
- strona: <http://mashup.ikm.gda.pl/> (mashup do wyświetlenia w momencie zapoznawania klasy z wynikami wszystkich wypełnionych ankiet internetowych);
- rzutnik.

Załącznik do zadania:

- pytania do dzieci sieci.pdf.

Przebieg:

Pierwsze zadanie w serii

1. N. wita uczniów i uczennice po przerwie wakacyjnej. Zachęca do krótkiej rozmowy o wspomnieniach z wakacji. Jest to dobra okazja do pobudzenia energii grupy i zachęcenia uczniów i uczennic do pełniejszego budowania wypowiedzi, co będzie również potrzebne w dalszej części zadania (10 minut);
2. N. mówi dzieciom, że celem pierwszego zadania, będzie rozwiązanie ankiety (warto, żeby N. zwrócił uwagę, że jest to anonimowa ankieta), którą później wspólnie omówią i sprawdzą, jak wyniki tej ankiety przekładają się na wyniki ogólnopolskie. N. podkreśla przy tym, że zadanie jest bardzo ważne dla reszty roku szkolnego - dzieci same będą mogły wskazać, co je bardziej interesuje i czego chciałyby się w tym czasie nauczyć.
3. Dzieci odpowiadają na pytania z ankiety (30 minut);
4. N. prosi dzieci, żeby zastanowiły się, czy z niektórymi pytaniami miały problemy oraz żeby się zastanowiły na następne spotkanie, czego będą chciały się nauczyć w tym roku szkolnym (5 minut).

Drugie zadanie z serii

1. N. przypomina dzieciom, jakie są cele zadania realizowanego od zeszłego tygodnia. Następnie przypomina im, jakie były pytania i problemy, na które musiały odpowiedzieć na poprzednich zajęciach (5 minut);
2. N. wraz z dziećmi zapoznaje się z mashup'em, przedstawiającym najważniejsze wyniki badania uczniów i uczennic ostatnich klas szkoły podstawowej. Przy każdej z przedstawionych wypowiedzi na temat kompetencji dzieci, N. zadaje pytanie: "A jak wygląda to u was?", "Radzicie sobie z tym lepiej czy słabiej?". N. zachęca przy tym dzieci do zadawania pytań, na które w miarę możliwości odpowiada, lub sam je inicjuje, np. "Czy wiecie, jak się powinno postąpić w takiej sytuacji?", "Czy wiecie jak sobie poradzić z takim problemem?" (20 minut);
3. N. przedstawia dzieciom (bez komentarza) odpowiedzi udzielone przez ich klasę. Przypomina, że ankieta była anonimowa - nie chodziło o to, żeby wytknąć poszczególnym dzieciom braki, ale żeby znaleźć rzeczy, których jeszcze wszystkie dzieci powinny się nauczyć. N. pyta dzieci o wnioski na podstawie poszczególnych danych czy

przykładowych odpowiedzi (jeśli to były pytania otwarte). Zwraca przy tym uwagę, aby nie wyśmiewać lub deprecjonować poszczególnych odpowiedzi zawartych w ankietach (15 minut);

4. Na zakończenie wszyscy siadają w kręgu i wyjaśniają, jakie są ich przemyślenia po tych dwóch lekcjach. N. zachęca dzieci także do wspomnienia o dodatkowych umiejętnościach, które chciałyby zdobyć, a z którymi zetknęły się (albo których im zabrakło) nie tylko w ciągu tych dwóch lekcji, ale np. w czasie wakacji. Jest to dobra okazja do poznania zainteresowań dzieci i np. rozszerzenia niektórych omawianych tematów (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda ewaluacyjna

Techniki:

Ankieta

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Komp-VI.1.1 : dziecko potrafi komunikować się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych

Komp-VI.1.5 : dziecko potrafi korzystać z funkcji pomocy, jeśli jest dostępna w programach

Komp-VI.1.7 : dziecko zna podstawowe zasady bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze

Komp-VI.1.8 : dziecko potrafi wyjaśnić zagrożenia z niewłaściwego korzystania z komputera

Komp-VI.3.1 : dziecko potrafi wyszukiwać informacje w różnych źródłach elektronicznych (słowniki, encyklopedie, zbiory biblioteczne, dokumentacje techniczne i zasoby internetu)

Komp-VI.6.2 : dziecko potrafi korzystać z zasobów internetu i programów multimedialnych (w tym edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy

Komp-VI.7.1 : dziecko potrafi opisać przykłady wykorzystania komputera i internetu w życiu codziennym

Komp-VI.7.2 : dziecko potrafi szanować prywatność i pracę innych osób

Komp-VI.7.4 : dziecko potrafi ocenić możliwe zagrożenia związane z korzystaniem z komputera i internetu

Pol-IV-VI.11.1 : dziecko potrafi korzystać z informacji zawartych w różnych pomocach edukacyjnych (encyklopedie, słowniki)

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi analizować dane

Lista załączników:

Dzieci sieci pytania.pdf

3 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: TWORZYMY ULOTKI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Zajęcia komputerowe

Streszczenie:

W ciągu dwóch zajęć dzieci poznają strukturę ulotki, jej przeznaczenie oraz tworzą własne prace (ulotki informacyjne lub reklamowe).

Cele:

- rozwinięcie umiejętności uczniów i uczennic w zakresie edycji tekstów;
- rozwinięcie umiejętności uczniów i uczennic w zakresie edycji grafiki;
- zapoznanie uczniów i uczennic ze strukturą typowej ulotki;
- uświadomienie uczniom i uczennicom różnych sposobów zastosowania ulotek;
- rozwinięcie umiejętności tworzenia własnych tekstów na podany temat.

Potrzebne materiały:

- sala komputerowa;
- oprogramowanie: do edycji tekstu, do edycji grafiki;

- w miarę możliwości drukarka;
- przykłady różnych ulotek: reklamowych (różnych branż), informacyjnych (np. o działalności organizacji pozarządowych). Część przykładów może mieć charakter cyfrowy i mogą zostać wyświetlone na projektorze, np.: <http://goo.gl/tnisaf> (ulotka Fundacji Viva! - Prawdziwej przyjaźni nie można kupić); <http://goo.gl/qlxefE> (ulotka - Zostań wolontariuszem!).

Przebieg:

Zadanie 1. w serii

1. N. rozkłada na środku klasy ulotki i prosi dzieci o zapoznanie się z nimi. Wyjaśnia, że przez dwie kolejne lekcje dowiedzą się, w jaki sposób tworzyć ulotki i stworzą swoje własne (2 minuty);
2. Zadaniem dzieci jest przyjrzenie się ulotkom i zastanowienie się nad dwoma kwestiami:
 - Do czego służą te ulotki? O czym mówią? Jaki jest ich cel?
 - Jakie elementy się na nie składają? Innymi słowy - jeśli dzieci miałyby same zrobić swoje ulotki, które z tych elementów znalazłyby się w ich ulotkach? (5 minut)
3. N. omawia z dziećmi zastosowanie ulotek. Zwraca uwagę na fakt, że ulotki mogą mieć charakter reklamowy (np. ulotki dotyczące różnych usług i produktów), jak i informacyjny (np. ulotki dotyczące różnych organizacji, kampanii społecznych czy wydarzeń kulturalnych) (5 minut);
4. N. prosi dzieci o wskazanie, ich zdaniem, najważniejszych elementów ulotek, które oglądały. Ważne jest, aby dzieci zwróciły uwagę na różnice między ulotkami informacyjnymi i reklamowymi, jednocześnie widząc między nimi podobieństwa. N. wypisuje wszystkie wspomniane przez dzieci elementy na tablicy. Ważne jest przy tym, aby dzieci zwróciły także uwagę na strukturę ulotki - wielkość napisów, wykorzystanie grafiki itp. Przy okazji N. powinien zwrócić uwagę na istnienie dwóch stron tej komunikacji: twórcy i adresata:
 - ulotka powinna zawierać informacje, których szuka adresat: przyciągający nagłówek wskazuje odbiorcy korzyść (przynajmniej jedną) albo/oraz wywołuje ciekawość. Nagłówek to najbardziej istotna część ulotki;
 - ulotka musi być łatwa w odbiorze, bez trudnych słów;
 - ulotka musi być logiczna i zaplanowana, zawierać zwięzły przekaz: zdania krótkie, najlepiej równoważniki zdań;
 - ulotka musi być poprawna stylistycznie;
 - wygląd ulotki powinien być dopasowany do adresata (10 minut).
5. Każde z dzieci otrzymuje zadanie stworzenia ulotki. N. podkreśla, że pierwszym punktem, jest wymyślenie tekstu, który na takiej ulotce się znajdzie oraz sprawdzenie jego poprawności pod kątem stylistycznym (czy dobrze to brzmi) i merytorycznym (czy wszystkie informacje są poprawne?). Dzieci przygotowują teksty na swoje ulotki oraz w

- miarę możliwości zaczynają wyszukiwać (lub tworzyć) potrzebne grafiki (20 minut);
6. Dzieci nawzajem sprawdzają sobie przygotowane teksty oraz wskazują, gdzie ich zdaniem trzeba coś poprawić (5 minuty).

Zadanie 2. z serii

1. Dzieci kontynuują tworzenie ulotek. Kiedy mają stworzone już teksty, N. wyjaśnia im, że konieczne jest odpowiednie jego sformatowanie (zmiana czcionki, powiększenie, pogrubienie, wyrównanie do środka itp. - dzieci przypominają sobie sposoby edycji tekstu) (15 minut);
2. Dzieci wyszukują grafikę i/lub wykonują edycję grafiki, a następnie uzupełniają swoje ulotki o elementy graficzne (20 minut);
3. Dzieci drukują swoje ulotki i wymieniają się nimi w grupach 4-osobowych, w których rozmawiają o stworzonych pracach - czy wszystkim udało się zareklamować lub poinformować w sposób zrozumiały dla innych? (10 minut)

Warianty:

- część zadania może być realizowana w ramach pracy domowej.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Przedsiębiorczość

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Komp-VI.1.1 : dziecko potrafi komunikować się z komputerem za pomocą ikon, przycisków,

menu i okien dialogowych

Komp-VI.1.2 : dziecko potrafi zrozumieć znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy

Komp-VI.1.3 : dziecko potrafi zapisać i przechowywać wyniki swojej pracy w komputerze, a następnie korzysta z nich

Komp-VI.1.4 : dziecko potrafi zapisać i przechowywać wyniki swojej pracy na nośnikach elektronicznych, a następnie korzysta z nich

Komp-VI.1.6 : dziecko potrafi posługiwać się podstawowym słownictwem informatycznym

Komp-VI.3.4 : dziecko potrafi opisać cechy różnych postaci informacji (tekstowej, graficznej, dźwiękowej, audiowizualnej, multimedialnej)

Komp-VI.4.1 : dziecko potrafi tworzyć rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształceniami obrazu, fragmentami innych obrazów)

Komp-VI.4.3 : dziecko potrafi opracować oraz zredagować ogłoszenie (stosując podstawowe możliwości edytora tekstu w zakresie formatowania akapitu i strony, łącząc grafikę z tekstem)

Komp-VI.4.5 : dziecko potrafi opracować oraz zredagować ulotkę (stosując podstawowe możliwości edytora tekstu w zakresie formatowania akapitu i strony, łącząc grafikę z tekstem)

Komp-VI.5.2 : dziecko potrafi uczestniczyć w pracy zespołowej w sposób aktywny (podejmując decyzje, porozumiewając się z innymi osobami)

Komp-VI.6.1 : dziecko potrafi korzystać z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomagania i wzbogacania realizacji zagadnień z wybranych przedmiotów;

Komp-VI.7.1 : dziecko potrafi opisać przykłady wykorzystania komputera i internetu w życiu codziennym

Pol-IV-VI.3.1 : dziecko potrafi zidentyfikować nadawcę oraz odbiorcę wypowiedzi

Pol-IV-VI.34.1 : dziecko posiada umiejętność tworzenia tekstów na tematy związane z otaczającą rzeczywistością

Pol-IV-VI.35.1 : dziecko posiada umiejętność modyfikacji sposobu wyrażania się w zależności od rodzaju sytuacji komunikacyjnej (oficjalna lub nieoficjalna)

Przed-VI.1.2 : dziecko potrafi wyjaśnić, na czym polega promocja

Przed-VI.1.4 : dziecko wie, czym jest reklama

Przed-VI.1.5 : dziecko potrafi opisać korzyści i zagrożenia związane z reklamami

4 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: TWORZYMY ULOTKI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Zajęcia komputerowe

Streszczenie:

W ciągu dwóch zajęć dzieci poznają strukturę ulotki, jej przeznaczenie oraz tworzą własne prace (ulotki informacyjne lub reklamowe).

Cele:

- rozwinięcie umiejętności uczniów i uczennic w zakresie edycji tekstów;
- rozwinięcie umiejętności uczniów i uczennic w zakresie edycji grafiki;
- zapoznanie uczniów i uczennic ze strukturą typowej ulotki;
- uświadomienie uczniom i uczennicom różnych sposobów zastosowania ulotek;
- rozwinięcie umiejętności tworzenia własnych tekstów na podany temat.

Potrzebne materiały:

- sala komputerowa;
- oprogramowanie: do edycji tekstu, do edycji grafiki;

- w miarę możliwości drukarka;
- przykłady różnych ulotek: reklamowych (różnych branż), informacyjnych (np. o działalności organizacji pozarządowych). Część przykładów może mieć charakter cyfrowy i mogą zostać wyświetlone na projektorze, np.: <http://goo.gl/tnisaf> (ulotka Fundacji Viva! - Prawdziwej przyjaźni nie można kupić); <http://goo.gl/qlxefE> (ulotka - Zostań wolontariuszem!).

Przebieg:

Zadanie 1. w serii

1. N. rozkłada na środku klasy ulotki i prosi dzieci o zapoznanie się z nimi. Wyjaśnia, że przez dwie kolejne lekcje dowiedzą się, w jaki sposób tworzyć ulotki i stworzą swoje własne (2 minuty);
2. Zadaniem dzieci jest przyjrzenie się ulotkom i zastanowienie się nad dwoma kwestiami:
 - Do czego służą te ulotki? O czym mówią? Jaki jest ich cel?
 - Jakie elementy się na nie składają? Innymi słowy - jeśli dzieci miałyby same zrobić swoje ulotki, które z tych elementów znalazłyby się w ich ulotkach? (5 minut)
3. N. omawia z dziećmi zastosowanie ulotek. Zwraca uwagę na fakt, że ulotki mogą mieć charakter reklamowy (np. ulotki dotyczące różnych usług i produktów), jak i informacyjny (np. ulotki dotyczące różnych organizacji, kampanii społecznych czy wydarzeń kulturalnych) (5 minut);
4. N. prosi dzieci o wskazanie, ich zdaniem, najważniejszych elementów ulotek, które oglądały. Ważne jest, aby dzieci zwróciły uwagę na różnice między ulotkami informacyjnymi i reklamowymi, jednocześnie widząc między nimi podobieństwa. N. wypisuje wszystkie wspomniane przez dzieci elementy na tablicy. Ważne jest przy tym, aby dzieci zwróciły także uwagę na strukturę ulotki - wielkość napisów, wykorzystanie grafiki itp. Przy okazji N. powinien zwrócić uwagę na istnienie dwóch stron tej komunikacji: twórcy i adresata:
 - ulotka powinna zawierać informacje, których szuka adresat: przyciągający nagłówek wskazuje odbiorcy korzyść (przynajmniej jedną) albo/oraz wywołuje ciekawość. Nagłówek to najbardziej istotna część ulotki;
 - ulotka musi być łatwa w odbiorze, bez trudnych słów;
 - ulotka musi być logiczna i zaplanowana, zawierać zwięzły przekaz: zdania krótkie, najlepiej równoważniki zdań;
 - ulotka musi być poprawna stylistycznie;
 - wygląd ulotki powinien być dopasowany do adresata (10 minut).
5. Każde z dzieci otrzymuje zadanie stworzenia ulotki. N. podkreśla, że pierwszym punktem, jest wymyślenie tekstu, który na takiej ulotce się znajdzie oraz sprawdzenie jego poprawności pod kątem stylistycznym (czy dobrze to brzmi) i merytorycznym (czy wszystkie informacje są poprawne?). Dzieci przygotowują teksty na swoje ulotki oraz w

- miarę możliwości zaczynają wyszukiwać (lub tworzyć) potrzebne grafiki (20 minut);
6. Dzieci nawzajem sprawdzają sobie przygotowane teksty oraz wskazują, gdzie ich zdaniem trzeba coś poprawić (5 minuty).

Zadanie 2. z serii

1. Dzieci kontynuują tworzenie ulotek. Kiedy mają stworzone już teksty, N. wyjaśnia im, że konieczne jest odpowiednie jego sformatowanie (zmiana czcionki, powiększenie, pogrubienie, wyrównanie do środka itp. - dzieci przypominają sobie sposoby edycji tekstu) (15 minut);
2. Dzieci wyszukują grafikę i/lub wykonują edycję grafiki, a następnie uzupełniają swoje ulotki o elementy graficzne (20 minut);
3. Dzieci drukują swoje ulotki i wymieniają się nimi w grupach 4-osobowych, w których rozmawiają o stworzonych pracach - czy wszystkim udało się zareklamować lub poinformować w sposób zrozumiały dla innych? (10 minut)

Warianty:

- część zadania może być realizowana w ramach pracy domowej.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Przedsiębiorczość

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Komp-VI.1.1 : dziecko potrafi komunikować się z komputerem za pomocą ikon, przycisków,

menu i okien dialogowych

Komp-VI.1.2 : dziecko potrafi zrozumieć znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy

Komp-VI.1.3 : dziecko potrafi zapisać i przechowywać wyniki swojej pracy w komputerze, a następnie korzysta z nich

Komp-VI.1.4 : dziecko potrafi zapisać i przechowywać wyniki swojej pracy na nośnikach elektronicznych, a następnie korzysta z nich

Komp-VI.1.6 : dziecko potrafi posługiwać się podstawowym słownictwem informatycznym

Komp-VI.3.4 : dziecko potrafi opisać cechy różnych postaci informacji (tekstowej, graficznej, dźwiękowej, audiowizualnej, multimedialnej)

Komp-VI.4.1 : dziecko potrafi tworzyć rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształceniami obrazu, fragmentami innych obrazów)

Komp-VI.4.3 : dziecko potrafi opracować oraz zredagować ogłoszenie (stosując podstawowe możliwości edytora tekstu w zakresie formatowania akapitu i strony, łącząc grafikę z tekstem)

Komp-VI.4.5 : dziecko potrafi opracować oraz zredagować ulotkę (stosując podstawowe możliwości edytora tekstu w zakresie formatowania akapitu i strony, łącząc grafikę z tekstem)

Komp-VI.5.2 : dziecko potrafi uczestniczyć w pracy zespołowej w sposób aktywny (podejmując decyzje, porozumiewając się z innymi osobami)

Komp-VI.6.1 : dziecko potrafi korzystać z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomagania i wzbogacania realizacji zagadnień z wybranych przedmiotów;

Komp-VI.7.1 : dziecko potrafi opisać przykłady wykorzystania komputera i internetu w życiu codziennym

Pol-IV-VI.3.1 : dziecko potrafi zidentyfikować nadawcę oraz odbiorcę wypowiedzi

Pol-IV-VI.34.1 : dziecko posiada umiejętność tworzenia tekstów na tematy związane z otaczającą rzeczywistością

Pol-IV-VI.35.1 : dziecko posiada umiejętność modyfikacji sposobu wyrażania się w zależności od rodzaju sytuacji komunikacyjnej (oficjalna lub nieoficjalna)

Przed-VI.1.2 : dziecko potrafi wyjaśnić, na czym polega promocja

Przed-VI.1.4 : dziecko wie, czym jest reklama

Przed-VI.1.5 : dziecko potrafi opisać korzyści i zagrożenia związane z reklamami

5 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: TWORZYMY PRZEWODNIK - WEBQUEST

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Zajęcia komputerowe

Streszczenie:

Wykonując webquesta, uczniowie i uczennice tworzą własne przewodniki oraz uczą się korzystać z interaktywnych map Polski i świata. Realizacja projektu zajmuje trzy godziny lekcyjne.

Cele:

- rozwinięcie umiejętności tworzenia tekstów użytkowych przez uczniów i uczennice;
- rozwinięcie umiejętności korzystania z zaawansowanych funkcji edytora tekstu;
- rozwinięcie umiejętności korzystania z map;
- zapoznanie uczniów i uczennic z historią różnych regionów Polski i Europy.

Potrzebne materiały:

- komputery z dostępem do internetu;
- webquest: <http://innowacyjnezadania.blogspot.com/2013/09/webquest-kl-iv->

temat.html (lub inny przygotowany przez N.);

- program do edycji tekstu.

Przebieg:

Wprowadzenie do zadania:

1. N. wyjaśnia dzieciom, że stoi przed nimi ciekawe zadanie, ale najpierw muszą same zgadnąć, na czym będzie ono polegało (podstrona webquesta "Temat"). Po krótkiej dyskusji uczniowie i uczennice mają możliwość przejścia do "Wprowadzenia". Czy domyślali się, że na tym będzie polegało zadanie? N. wyjaśnia, że dzieci przypomną sobie, jak poprawnie formatować tekst, nauczą się, jak tworzyć tekst użytkowy, nauczą się korzystać z map interaktywnych oraz tworzyć tzw. "zrzuty ekranu" (5 minut).

Realizacja zadania (rozłożona na 3 godziny lekcyjne):

1. N. realizując zadanie przypomina uczniom i uczennicom podstawowe zasady formatowania tekstu. Przypomina, w jaki sposób wstawia się zdjęcia/grafiki do tekstu oraz je formatuje.
2. N. wyjaśnia uczniom i uczennicom w trakcie realizacji zadania, w jaki sposób korzystać z interaktywnych map Polski i Europy (np. google maps). Pokazuje, jak dodawać znaczniki, jak wyszukiwać określone miejsca na mapie. Wyjaśnia też do czego służy opcja "Print screen" i w jaki sposób można z niej korzystać.

Podsumowanie

1. W ramach 3 godziny lekcyjnej N. poświęca czas na podsumowanie zadania. Dzieci oceniają nawzajem swoje prace - każda grupa przedstawia swój (w miarę możliwości wydrukowany) przewodnik, reszta ogląda go, mówi co im się podoba, a czego brakuje. N. zwraca uwagę na estetykę wykonania oraz poprawność językową tekstów.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Historia i społeczeństwo

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda twórczego rozwiązywania problemów

Techniki:

Webquest

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.12.1 : [średniowiecze] dziecko potrafi dokonać charakterystyki zamku średniowiecznego i jego mieszkańców

Hist-VI.13.1 : [średniowiecze] dziecko potrafi opisać miasto średniowieczne, używając pojęć: kupiec, rzemieślnik, cech, burmistrz, samorząd miejski, rynek, mury miejskie

Komp-VI.1.3 : dziecko potrafi zapisać i przechowywać wyniki swojej pracy w komputerze, a następnie korzysta z nich

Komp-VI.3.2 : dziecko potrafi selekcjonować, porządkować i gromadzić znalezione informacje

Komp-VI.3.3 : dziecko potrafi wykorzystać, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach

Komp-VI.3.4 : dziecko potrafi opisać cechy różnych postaci informacji (tekstowej, graficznej, dźwiękowej, audiowizualnej, multimedialnej)

Komp-VI.4.3 : dziecko potrafi opracować oraz zredagować ogłoszenie (stosując podstawowe możliwości edytora tekstu w zakresie formatowania akapitu i strony, łącząc grafikę z tekstem)

Komp-VI.5.2 : dziecko potrafi uczestniczyć w pracy zespołowej w sposób aktywny (podejmując decyzje, porozumiewając się z innymi osobami)

Komp-VI.6.1 : dziecko potrafi korzystać z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomaganie i wzbogacanie realizacji zagadnień z wybranych przedmiotów;

Komp-VI.6.2 : dziecko potrafi korzystać z zasobów internetu i programów multimedialnych (w tym edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy

Komp-VI.7.1 : dziecko potrafi opisać przykłady wykorzystania komputera i internetu w życiu codziennym

Pol-IV-VI.34.1 : dziecko posiada umiejętność tworzenia tekstów na tematy związane z otaczającą rzeczywistością

Pol-IV-VI.39.1 : dziecko potrafi zastosować odpowiednią kompozycję i układ graficzny zgodny z wymogami danej formuły gatunkowej



KAPITAŁ LUDZKI
CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA!



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



6 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: TWORZYMY PRZEWODNIK - WEBQUEST

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Zajęcia komputerowe

Streszczenie:

Wykonując webquesta, uczniowie i uczennice tworzą własne przewodniki oraz uczą się korzystać z interaktywnych map Polski i świata. Realizacja projektu zajmuje trzy godziny lekcyjne.

Cele:

- rozwinięcie umiejętności tworzenia tekstów użytkowych przez uczniów i uczennice;
- rozwinięcie umiejętności korzystania z zaawansowanych funkcji edytora tekstu;
- rozwinięcie umiejętności korzystania z map;
- zapoznanie uczniów i uczennic z historią różnych regionów Polski i Europy.

Potrzebne materiały:

- komputery z dostępem do internetu;
- webquest: <http://innowacyjnezadania.blogspot.com/2013/09/webquest-kl-iv->

temat.html (lub inny przygotowany przez N.);

- program do edycji tekstu.

Przebieg:

Wprowadzenie do zadania:

1. N. wyjaśnia dzieciom, że stoi przed nimi ciekawe zadanie, ale najpierw muszą same zgadnąć, na czym będzie ono polegało (podstrona webquesta "Temat"). Po krótkiej dyskusji uczniowie i uczennice mają możliwość przejścia do "Wprowadzenia". Czy domyślali się, że na tym będzie polegało zadanie? N. wyjaśnia, że dzieci przypomną sobie, jak poprawnie formatować tekst, nauczą się, jak tworzyć tekst użytkowy, nauczą się korzystać z map interaktywnych oraz tworzyć tzw. "zrzuty ekranu" (5 minut).

Realizacja zadania (rozłożona na 3 godziny lekcyjne):

1. N. realizując zadanie przypomina uczniom i uczennicom podstawowe zasady formatowania tekstu. Przypomina, w jaki sposób wstawia się zdjęcia/grafiki do tekstu oraz je formatuje.
2. N. wyjaśnia uczniom i uczennicom w trakcie realizacji zadania, w jaki sposób korzystać z interaktywnych map Polski i Europy (np. google maps). Pokazuje, jak dodawać znaczniki, jak wyszukiwać określone miejsca na mapie. Wyjaśnia też do czego służy opcja "Print screen" i w jaki sposób można z niej korzystać.

Podsumowanie

1. W ramach 3 godziny lekcyjnej N. poświęca czas na podsumowanie zadania. Dzieci oceniają nawzajem swoje prace - każda grupa przedstawia swój (w miarę możliwości wydrukowany) przewodnik, reszta ogląda go, mówi co im się podoba, a czego brakuje. N. zwraca uwagę na estetykę wykonania oraz poprawność językową tekstów.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Historia i społeczeństwo

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda twórczego rozwiązywania problemów

Techniki:

Webquest

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.12.1 : [średniowiecze] dziecko potrafi dokonać charakterystyki zamku średniowiecznego i jego mieszkańców

Hist-VI.13.1 : [średniowiecze] dziecko potrafi opisać miasto średniowieczne, używając pojęć: kupiec, rzemieślnik, cech, burmistrz, samorząd miejski, rynek, mury miejskie

Komp-VI.1.3 : dziecko potrafi zapisać i przechowywać wyniki swojej pracy w komputerze, a następnie korzysta z nich

Komp-VI.3.2 : dziecko potrafi selekcjonować, porządkować i gromadzić znalezione informacje

Komp-VI.3.3 : dziecko potrafi wykorzystać, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach

Komp-VI.3.4 : dziecko potrafi opisać cechy różnych postaci informacji (tekstowej, graficznej, dźwiękowej, audiowizualnej, multimedialnej)

Komp-VI.4.3 : dziecko potrafi opracować oraz zredagować ogłoszenie (stosując podstawowe możliwości edytora tekstu w zakresie formatowania akapitu i strony, łącząc grafikę z tekstem)

Komp-VI.5.2 : dziecko potrafi uczestniczyć w pracy zespołowej w sposób aktywny (podejmując decyzje, porozumiewając się z innymi osobami)

Komp-VI.6.1 : dziecko potrafi korzystać z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomaganie i wzbogacanie realizacji zagadnień z wybranych przedmiotów;

Komp-VI.6.2 : dziecko potrafi korzystać z zasobów internetu i programów multimedialnych (w tym edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy

Komp-VI.7.1 : dziecko potrafi opisać przykłady wykorzystania komputera i internetu w życiu codziennym

Pol-IV-VI.34.1 : dziecko posiada umiejętność tworzenia tekstów na tematy związane z otaczającą rzeczywistością

Pol-IV-VI.39.1 : dziecko potrafi zastosować odpowiednią kompozycję i układ graficzny zgodny z wymogami danej formuły gatunkowej



KAPITAŁ LUDZKI
CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA!



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



7 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: TWORZYMY PRZEWODNIK - WEBQUEST

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Zajęcia komputerowe

Streszczenie:

Wykonując webquesta, uczniowie i uczennice tworzą własne przewodniki oraz uczą się korzystać z interaktywnych map Polski i świata. Realizacja projektu zajmuje trzy godziny lekcyjne.

Cele:

- rozwinięcie umiejętności tworzenia tekstów użytkowych przez uczniów i uczennice;
- rozwinięcie umiejętności korzystania z zaawansowanych funkcji edytora tekstu;
- rozwinięcie umiejętności korzystania z map;
- zapoznanie uczniów i uczennic z historią różnych regionów Polski i Europy.

Potrzebne materiały:

- komputery z dostępem do internetu;
- webquest: <http://innowacyjnezadania.blogspot.com/2013/09/webquest-kl-iv->

temat.html (lub inny przygotowany przez N.);

- program do edycji tekstu.

Przebieg:

Wprowadzenie do zadania:

1. N. wyjaśnia dzieciom, że stoi przed nimi ciekawe zadanie, ale najpierw muszą same zgadnąć, na czym będzie ono polegało (podstrona webquesta "Temat"). Po krótkiej dyskusji uczniowie i uczennice mają możliwość przejścia do "Wprowadzenia". Czy domyślali się, że na tym będzie polegało zadanie? N. wyjaśnia, że dzieci przypomną sobie, jak poprawnie formatować tekst, nauczą się, jak tworzyć tekst użytkowy, nauczą się korzystać z map interaktywnych oraz tworzyć tzw. "zrzuty ekranu" (5 minut).

Realizacja zadania (rozłożona na 3 godziny lekcyjne):

1. N. realizując zadanie przypomina uczniom i uczennicom podstawowe zasady formatowania tekstu. Przypomina, w jaki sposób wstawia się zdjęcia/grafiki do tekstu oraz je formatuje.
2. N. wyjaśnia uczniom i uczennicom w trakcie realizacji zadania, w jaki sposób korzystać z interaktywnych map Polski i Europy (np. google maps). Pokazuje, jak dodawać znaczniki, jak wyszukiwać określone miejsca na mapie. Wyjaśnia też do czego służy opcja "Print screen" i w jaki sposób można z niej korzystać.

Podsumowanie

1. W ramach 3 godziny lekcyjnej N. poświęca czas na podsumowanie zadania. Dzieci oceniają nawzajem swoje prace - każda grupa przedstawia swój (w miarę możliwości wydrukowany) przewodnik, reszta ogląda go, mówi co im się podoba, a czego brakuje. N. zwraca uwagę na estetykę wykonania oraz poprawność językową tekstów.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Historia i społeczeństwo

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda twórczego rozwiązywania problemów

Techniki:

Webquest

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.12.1 : [średniowiecze] dziecko potrafi dokonać charakterystyki zamku średniowiecznego i jego mieszkańców

Hist-VI.13.1 : [średniowiecze] dziecko potrafi opisać miasto średniowieczne, używając pojęć: kupiec, rzemieślnik, cech, burmistrz, samorząd miejski, rynek, mury miejskie

Komp-VI.1.3 : dziecko potrafi zapisać i przechowywać wyniki swojej pracy w komputerze, a następnie korzysta z nich

Komp-VI.3.2 : dziecko potrafi selekcjonować, porządkować i gromadzić znalezione informacje

Komp-VI.3.3 : dziecko potrafi wykorzystać, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach

Komp-VI.3.4 : dziecko potrafi opisać cechy różnych postaci informacji (tekstowej, graficznej, dźwiękowej, audiowizualnej, multimedialnej)

Komp-VI.4.3 : dziecko potrafi opracować oraz zredagować ogłoszenie (stosując podstawowe możliwości edytora tekstu w zakresie formatowania akapitu i strony, łącząc grafikę z tekstem)

Komp-VI.5.2 : dziecko potrafi uczestniczyć w pracy zespołowej w sposób aktywny (podejmując decyzje, porozumiewając się z innymi osobami)

Komp-VI.6.1 : dziecko potrafi korzystać z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomaganie i wzbogacania realizacji zagadnień z wybranych przedmiotów;

Komp-VI.6.2 : dziecko potrafi korzystać z zasobów internetu i programów multimedialnych (w tym edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy

Komp-VI.7.1 : dziecko potrafi opisać przykłady wykorzystania komputera i internetu w życiu codziennym

Pol-IV-VI.34.1 : dziecko posiada umiejętność tworzenia tekstów na tematy związane z otaczającą rzeczywistością

Pol-IV-VI.39.1 : dziecko potrafi zastosować odpowiednią kompozycję i układ graficzny zgodny z wymogami danej formuły gatunkowej



KAPITAŁ LUDZKI
CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA!



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



8 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: BLOGOWA DYSKUSJA O NASZYCH PRAWACH

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Zajęcia komputerowe

Streszczenie:

Za pośrednictwem bloga uczniowie i uczennice dyskutują o najważniejszych problemach prawnych i społecznych, jakie ich dotyczą. Zadanie jest realizowane przez kolejne trzy godziny lekcyjne.

Cele:

- rozwinięcie umiejętności przedstawiania i uzasadniania swojego zdania;
- rozwinięcie umiejętności korzystania z bloga jako medium interakcji z innymi;
- rozwinięcie umiejętności tworzenia postów oraz komentowania wypowiedzi innych użytkowników internetu;
- zapoznanie (lub przypomnienie) uczniów i uczennic z zasadami netykiety;
- uświadomienie uczniom i uczennicom problemów prawnych, które mogą ich dotyczyć;
- praktyczne zapoznanie uczniów i uczennic z najważniejszymi regulacjami prawnymi, które ich dotyczą.

Potrzebne materiały:

- sala komputerowa z dostępem do internetu;
- stworzony profil klasowego bloga, przygotowany pod dyskusję klasową, np. na blogger.com albo blox.pl (uwaga: konieczna zgoda rodziców, a także posiadanie przez uczniów i uczennice kont e-mailowych oraz dodanie ich w ustawieniach bloga jako autorów treści - nie administratorów);

Załącznik:

- problemy do omówienia przez uczniów i uczennice.

Przebieg:

Wprowadzenie

1. N. wyjaśnia uczniom i uczennicom, jaki jest cel kolejnych trzech lekcji: z jednej strony nauczą się dyskutować i przedstawiać swoje argumenty, z drugiej strony rozwiną umiejętność korzystania z bloga i zamieszczania na nim informacji. W zakresie umiejętności technicznych n. sprawdza, na ile dzieci opanowały umiejętności związane z edycją blogów oraz korzystaniem z nich (10 minut);
2. N. pyta uczniów i uczennice, jakie zachowanie w internecie, w zakresie komentowania i pisania tekstów od siebie, uważają za poprawne, a jakie za nieodpowiednie. Możliwe odpowiedzi:
 - zwracanie uwagi na poprawność językową;
 - nieużywanie obraźliwego języka wobec innych użytkowników sieci;
 - zakaz ciągłego pisania wielkimi literami;
 - zakaz pisania naprzemiennie wielkich i małych liter (tzw. nowomowa internetowa, poken-pismo);
 - nakaz używania emotikonów z rozważą (mają być dodatkiem do tekstu, a nie główną treścią) (5 minut);
3. Dodatkowo n. może wspomnieć o zasadach, o których dzieci wcześniej nie słyszały. W miarę potrzeby wyjaśnia niezrozumiałe pojęcia:
 - zakaz pisania nie na temat (OT – OffTopic);
 - zakaz pisania kilka razy z rzędu - nie można robić komentarzy do własnych komentarzy (zasada szczególnie ważna, jeśli istnieje możliwość edycji swoich komentarzy);
 - zakaz spamowania (m.in. wysyłania niechcianych linków do stron);
 - nakaz cytowania źródeł (tzn. że można korzystać z wypowiedzi innych, ale powinno być zaznaczone, jakie jest źródło tej wypowiedzi, nie wolno sobie przypisywać cudzych słów) (5 minut);
4. N. wyjaśnia uczniom i uczennicom, jaka będzie tematyka dyskusji - prawo. Każde z dzieci będzie miało możliwość wypowiedzenia się i przedstawienia swoich argumentów na

różne tematy związane z tym obszarem - zarówno zaproponowane przez n., jak i te, które wynikły z dyskusji. Następnie wyjaśnia, jak zadanie będzie realizowane (7 minut).

Realizacja

1. N. wyjaśnia, że zadaniem każdego z dzieci będzie przez kolejne 3 tygodnie (na lekcjach i, w miarę możliwości, poza nimi) dyskusowanie o różnych problemach. Zasady prowadzenia dyskusji:
 - każdy musi stworzyć jednego posta w tygodniu (co najmniej 500 znaków) oraz skomentować co najmniej 5 wybranych postów (aby każdy post został skomentowany, N. dzieli uczniów i uczennice na grupy 6-osobowe - w tych grupach zawsze muszą dodać swój komentarz pod każdym z postów; przy postach innych osób jest to fakultatywne, ale dopuszczalne);
 - tworzone posty oraz komentarze powinny być konstruowane zgodnie z zasadami netykiety.
2. Co tydzień na początku lekcji n. wraz z dziećmi omawia wyniki dyskusji:
 - który post był najbardziej dyskutowany?
 - jakie tematy były najbardziej kontrowersyjne?
 - czy zdarzały się naruszenia netykiety? Jeśli tak, jakie? Jak uczestnicy dyskusji reagowali?
3. W razie potrzeby wyjaśnia nieporozumienia, tłumaczy wątpliwości.

Podsumowanie

1. Podczas trzeciej godziny lekcyjnej, w ramach podsumowania, n. omawia z uczniami i uczennicami wyniki dyskusji. Czego się nauczyli? Co było dla nich trudne lub frustrujące? Czy podobała im się praca w ten sposób? W ramach ewaluacji pracy uczniów i uczennic N. szczególnie zwraca uwagę na poziom zaangażowania w dyskusje i ich prowadzenie zgodnie z netykietą (15 minut).

Warianty:

- N. może zaproponować dyskusję z innego zakresu (np. dotyczącą procesów historycznych lub omawianych przez uczniów i uczennice lektur) - w takim wypadku może być konieczna konsultacja z n. nauczającym przedmiotu, który obejmuje ten zakres.

Potencjalne problemy:

- dyskusje przez internet mogą wywołać konflikty między różnymi osobami. Warto, aby n. monitorował wypowiedzi na blogu, ale nie prostował ani nie upominał dzieci od razu - prawdopodobnie inni dyskutanci zrobią to sami. Należy jednak interweniować, jeśli jedno z dzieci staje się obiektem wyśmiewania lub innych form negatywnego zachowania ze strony rówieśników. W takiej sytuacji n. na następnej lekcji omawia z dziećmi problem

cyberbullyingu (warto z dziećmi omówić film <http://www.youtube.com/watch?v=bdQBurXQOeQ>; n. może wesprzeć dzieci tłumaczeniem tekstu z angielskiego).

Zakresy przedmiotowe:

Historia i społeczeństwo
Przedsiębiorczość
Zajęcia komputerowe

Metody:

Dyskusja dydaktyczna

Tryby pracy:

Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.4.10 : [WOS] dziecko potrafi opisać, jakie prawa mu przysługują (prawa dziecka)
Komp-VI.1.1 : dziecko potrafi komunikować się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych
Komp-VI.1.2 : dziecko potrafi zrozumieć znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy
Komp-VI.1.6 : dziecko potrafi posługiwać się podstawowym słownictwem informatycznym
Komp-VI.2.1 : dziecko potrafi komunikować się za pomocą technologii informacyjno - komunikacyjnych, w tym poczty elektronicznej
Komp-VI.2.2 : dziecko potrafi stosować podczas komunikacji za pośrednictwem internetu podstawowe zasady netykiety
Komp-VI.4.6 : dziecko potrafi opracować oraz zredagować wypracowanie (stosując podstawowe możliwości edytora tekstu w zakresie formatowania akapitu i strony, łącząc grafikę z tekstem)
Komp-VI.5.2 : dziecko potrafi uczestniczyć w pracy zespołowej w sposób aktywny (podejmując

decyzje, porozumiewając się z innymi osobami)

Komp-VI.6.1 : dziecko potrafi korzystać z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomaganie i wzbogacania realizacji zagadnień z wybranych przedmiotów;

Komp-VI.6.2 : dziecko potrafi korzystać z zasobów internetu i programów multimedialnych (w tym edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy

Komp-VI.7.4 : dziecko potrafi ocenić możliwe zagrożenia związane z korzystaniem z komputera i internetu

Przed-VI.2.1 : dziecko zna podstawowe gałęzie prawa (prawo cywilne, prawo karne)

Przed-VI.2.10 : dziecko wie, że nie podlega odpowiedzialności karnej

Przed-VI.2.11 : dziecko potrafi wskazać, jakie czyny są karalne i opowiedzieć własnymi słowami, dlaczego są one zabronione

Przed-VI.2.2 : dziecko wie, jak powstaje prawo i kto stoi na straży jego przestrzegania

Przed-VI.2.3 : dziecko wie, jakie prawa mu przysługują

Przed-VI.2.7 : dziecko potrafi wskazać zachowania agresywne i zachowania niezgodne z prawem

Przed-VI.2.9 : dziecko wie, jak zareagować, kiedy łamane są jego prawa

Lista załączników:

Problemy do omówienia.pdf

9 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: BLOGOWA DYSKUSJA O NASZYCH PRAWACH

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Zajęcia komputerowe

Streszczenie:

Za pośrednictwem bloga uczniowie i uczennice dyskutują o najważniejszych problemach prawnych i społecznych, jakie ich dotyczą. Zadanie jest realizowane przez kolejne trzy godziny lekcyjne.

Cele:

- rozwinięcie umiejętności przedstawiania i uzasadniania swojego zdania;
- rozwinięcie umiejętności korzystania z bloga jako medium interakcji z innymi;
- rozwinięcie umiejętności tworzenia postów oraz komentowania wypowiedzi innych użytkowników internetu;
- zapoznanie (lub przypomnienie) uczniów i uczennic z zasadami netykiety;
- uświadomienie uczniom i uczennicom problemów prawnych, które mogą ich dotyczyć;
- praktyczne zapoznanie uczniów i uczennic z najważniejszymi regulacjami prawnymi, które ich dotyczą.

Potrzebne materiały:

- sala komputerowa z dostępem do internetu;
- stworzony profil klasowego bloga, przygotowany pod dyskusję klasową, np. na blogger.com albo blox.pl (uwaga: konieczna zgoda rodziców, a także posiadanie przez uczniów i uczennice kont e-mailowych oraz dodanie ich w ustawieniach bloga jako autorów treści - nie administratorów);

Załącznik:

- problemy do omówienia przez uczniów i uczennice.

Przebieg:

Wprowadzenie

1. N. wyjaśnia uczniom i uczennicom, jaki jest cel kolejnych trzech lekcji: z jednej strony nauczą się dyskutować i przedstawiać swoje argumenty, z drugiej strony rozwiną umiejętność korzystania z bloga i zamieszczania na nim informacji. W zakresie umiejętności technicznych n. sprawdza, na ile dzieci opanowały umiejętności związane z edycją blogów oraz korzystaniem z nich (10 minut);
2. N. pyta uczniów i uczennice, jakie zachowanie w internecie, w zakresie komentowania i pisania tekstów od siebie, uważają za poprawne, a jakie za nieodpowiednie. Możliwe odpowiedzi:
 - zwracanie uwagi na poprawność językową;
 - nieużywanie obraźliwego języka wobec innych użytkowników sieci;
 - zakaz ciągłego pisania wielkimi literami;
 - zakaz pisania naprzemiennie wielkich i małych liter (tzw. nowomowa internetowa, poken-pismo);
 - nakaz używania emotikonów z rozważą (mają być dodatkiem do tekstu, a nie główną treścią) (5 minut);
3. Dodatkowo n. może wspomnieć o zasadach, o których dzieci wcześniej nie słyszały. W miarę potrzeby wyjaśnia niezrozumiałe pojęcia:
 - zakaz pisania nie na temat (OT – OffTopic);
 - zakaz pisania kilka razy z rzędu - nie można robić komentarzy do własnych komentarzy (zasada szczególnie ważna, jeśli istnieje możliwość edycji swoich komentarzy);
 - zakaz spamowania (m.in. wysyłania niechcianych linków do stron);
 - nakaz cytowania źródeł (tzn. że można korzystać z wypowiedzi innych, ale powinno być zaznaczone, jakie jest źródło tej wypowiedzi, nie wolno sobie przypisywać cudzych słów) (5 minut);
4. N. wyjaśnia uczniom i uczennicom, jaka będzie tematyka dyskusji - prawo. Każde z dzieci będzie miało możliwość wypowiedzenia się i przedstawienia swoich argumentów na

różne tematy związane z tym obszarem - zarówno zaproponowane przez n., jak i te, które wynikły z dyskusji. Następnie wyjaśnia, jak zadanie będzie realizowane (7 minut).

Realizacja

1. N. wyjaśnia, że zadaniem każdego z dzieci będzie przez kolejne 3 tygodnie (na lekcjach i, w miarę możliwości, poza nimi) dyskutowanie o różnych problemach. Zasady prowadzenia dyskusji:
 - każdy musi stworzyć jednego posta w tygodniu (co najmniej 500 znaków) oraz skomentować co najmniej 5 wybranych postów (aby każdy post został skomentowany, N. dzieli uczniów i uczennice na grupy 6-osobowe - w tych grupach zawsze muszą dodać swój komentarz pod każdym z postów; przy postach innych osób jest to fakultatywne, ale dopuszczalne);
 - tworzone posty oraz komentarze powinny być konstruowane zgodnie z zasadami netykiety.
2. Co tydzień na początku lekcji n. wraz z dziećmi omawia wyniki dyskusji:
 - który post był najbardziej dyskutowany?
 - jakie tematy były najbardziej kontrowersyjne?
 - czy zdarzały się naruszenia netykiety? Jeśli tak, jakie? Jak uczestnicy dyskusji reagowali?
3. W razie potrzeby wyjaśnia nieporozumienia, tłumaczy wątpliwości.

Podsumowanie

1. Podczas trzeciej godziny lekcyjnej, w ramach podsumowania, n. omawia z uczniami i uczennicami wyniki dyskusji. Czego się nauczyli? Co było dla nich trudne lub frustrujące? Czy podobała im się praca w ten sposób? W ramach ewaluacji pracy uczniów i uczennic N. szczególnie zwraca uwagę na poziom zaangażowania w dyskusje i ich prowadzenie zgodnie z netykietą (15 minut).

Warianty:

- N. może zaproponować dyskusję z innego zakresu (np. dotyczącą procesów historycznych lub omawianych przez uczniów i uczennice lektur) - w takim wypadku może być konieczna konsultacja z n. nauczającym przedmiotu, który obejmuje ten zakres.

Potencjalne problemy:

- dyskusje przez internet mogą wywołać konflikty między różnymi osobami. Warto, aby n. monitorował wypowiedzi na blogu, ale nie prostował ani nie upominał dzieci od razu - prawdopodobnie inni dyskutanci zrobią to sami. Należy jednak interweniować, jeśli jedno z dzieci staje się obiektem wyśmiewania lub innych form negatywnego zachowania ze strony rówieśników. W takiej sytuacji n. na następnej lekcji omawia z dziećmi problem

cyberbullyingu (warto z dziećmi omówić film <http://www.youtube.com/watch?v=bdQBurXQOeQ>; n. może wesprzeć dzieci tłumaczeniem tekstu z angielskiego).

Zakresy przedmiotowe:

Historia i społeczeństwo
Przedsiębiorczość
Zajęcia komputerowe

Metody:

Dyskusja dydaktyczna

Tryby pracy:

Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.4.10 : [WOS] dziecko potrafi opisać, jakie prawa mu przysługują (prawa dziecka)
Komp-VI.1.1 : dziecko potrafi komunikować się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych
Komp-VI.1.2 : dziecko potrafi zrozumieć znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy
Komp-VI.1.6 : dziecko potrafi posługiwać się podstawowym słownictwem informatycznym
Komp-VI.2.1 : dziecko potrafi komunikować się za pomocą technologii informacyjno - komunikacyjnych, w tym poczty elektronicznej
Komp-VI.2.2 : dziecko potrafi stosować podczas komunikacji za pośrednictwem internetu podstawowe zasady netykiety
Komp-VI.4.6 : dziecko potrafi opracować oraz zredagować wypracowanie (stosując podstawowe możliwości edytora tekstu w zakresie formatowania akapitu i strony, łącząc grafikę z tekstem)
Komp-VI.5.2 : dziecko potrafi uczestniczyć w pracy zespołowej w sposób aktywny (podejmując

decyzje, porozumiewając się z innymi osobami)

Komp-VI.6.1 : dziecko potrafi korzystać z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomaganie i wzbogacania realizacji zagadnień z wybranych przedmiotów;

Komp-VI.6.2 : dziecko potrafi korzystać z zasobów internetu i programów multimedialnych (w tym edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy

Komp-VI.7.4 : dziecko potrafi ocenić możliwe zagrożenia związane z korzystaniem z komputera i internetu

Przed-VI.2.1 : dziecko zna podstawowe gałęzie prawa (prawo cywilne, prawo karne)

Przed-VI.2.10 : dziecko wie, że nie podlega odpowiedzialności karnej

Przed-VI.2.11 : dziecko potrafi wskazać, jakie czyny są karalne i opowiedzieć własnymi słowami, dlaczego są one zabronione

Przed-VI.2.2 : dziecko wie, jak powstaje prawo i kto stoi na straży jego przestrzegania

Przed-VI.2.3 : dziecko wie, jakie prawa mu przysługują

Przed-VI.2.7 : dziecko potrafi wskazać zachowania agresywne i zachowania niezgodne z prawem

Przed-VI.2.9 : dziecko wie, jak zareagować, kiedy łamane są jego prawa

Lista załączników:

Problemy do omówienia.pdf

10 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: BLOGOWA DYSKUSJA O NASZYCH PRAWACH

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Zajęcia komputerowe

Streszczenie:

Za pośrednictwem bloga uczniowie i uczennice dyskutują o najważniejszych problemach prawnych i społecznych, jakie ich dotyczą. Zadanie jest realizowane przez kolejne trzy godziny lekcyjne.

Cele:

- rozwinięcie umiejętności przedstawiania i uzasadniania swojego zdania;
- rozwinięcie umiejętności korzystania z bloga jako medium interakcji z innymi;
- rozwinięcie umiejętności tworzenia postów oraz komentowania wypowiedzi innych użytkowników internetu;
- zapoznanie (lub przypomnienie) uczniów i uczennic z zasadami netykiety;
- uświadomienie uczniom i uczennicom problemów prawnych, które mogą ich dotyczyć;
- praktyczne zapoznanie uczniów i uczennic z najważniejszymi regulacjami prawnymi, które ich dotyczą.

Potrzebne materiały:

- sala komputerowa z dostępem do internetu;
- stworzony profil klasowego bloga, przygotowany pod dyskusję klasową, np. na blogger.com albo blox.pl (uwaga: konieczna zgoda rodziców, a także posiadanie przez uczniów i uczennice kont e-mailowych oraz dodanie ich w ustawieniach bloga jako autorów treści - nie administratorów);

Załącznik:

- problemy do omówienia przez uczniów i uczennice.

Przebieg:

Wprowadzenie

1. N. wyjaśnia uczniom i uczennicom, jaki jest cel kolejnych trzech lekcji: z jednej strony nauczą się dyskutować i przedstawiać swoje argumenty, z drugiej strony rozwiną umiejętność korzystania z bloga i zamieszczania na nim informacji. W zakresie umiejętności technicznych n. sprawdza, na ile dzieci opanowały umiejętności związane z edycją blogów oraz korzystaniem z nich (10 minut);
2. N. pyta uczniów i uczennice, jakie zachowanie w internecie, w zakresie komentowania i pisanie tekstów od siebie, uważają za poprawne, a jakie za nieodpowiednie. Możliwe odpowiedzi:
 - zwracanie uwagi na poprawność językową;
 - nieużywanie obraźliwego języka wobec innych użytkowników sieci;
 - zakaz ciągłego pisania wielkimi literami;
 - zakaz pisania naprzemiennie wielkich i małych liter (tzw. nowomowa internetowa, poken-pismo);
 - nakaz używania emotikonów z rozważą (mają być dodatkiem do tekstu, a nie główną treścią) (5 minut);
3. Dodatkowo n. może wspomnieć o zasadach, o których dzieci wcześniej nie słyszały. W miarę potrzeby wyjaśnia niezrozumiałe pojęcia:
 - zakaz pisania nie na temat (OT – OffTopic);
 - zakaz pisania kilka razy z rzędu - nie można robić komentarzy do własnych komentarzy (zasada szczególnie ważna, jeśli istnieje możliwość edycji swoich komentarzy);
 - zakaz spamowania (m.in. wysyłania niechcianych linków do stron);
 - nakaz cytowania źródeł (tzn. że można korzystać z wypowiedzi innych, ale powinno być zaznaczone, jakie jest źródło tej wypowiedzi, nie wolno sobie przypisywać cudzych słów) (5 minut);
4. N. wyjaśnia uczniom i uczennicom, jaka będzie tematyka dyskusji - prawo. Każde z dzieci będzie miało możliwość wypowiedzenia się i przedstawienia swoich argumentów na

różne tematy związane z tym obszarem - zarówno zaproponowane przez n., jak i te, które wynikły z dyskusji. Następnie wyjaśnia, jak zadanie będzie realizowane (7 minut).

Realizacja

1. N. wyjaśnia, że zadaniem każdego z dzieci będzie przez kolejne 3 tygodnie (na lekcjach i, w miarę możliwości, poza nimi) dyskusowanie o różnych problemach. Zasady prowadzenia dyskusji:
 - każdy musi stworzyć jednego posta w tygodniu (co najmniej 500 znaków) oraz skomentować co najmniej 5 wybranych postów (aby każdy post został skomentowany, N. dzieli uczniów i uczennice na grupy 6-osobowe - w tych grupach zawsze muszą dodać swój komentarz pod każdym z postów; przy postach innych osób jest to fakultatywne, ale dopuszczalne);
 - tworzone posty oraz komentarze powinny być konstruowane zgodnie z zasadami netykiety.
2. Co tydzień na początku lekcji n. wraz z dziećmi omawia wyniki dyskusji:
 - który post był najbardziej dyskutowany?
 - jakie tematy były najbardziej kontrowersyjne?
 - czy zdarzały się naruszenia netykiety? Jeśli tak, jakie? Jak uczestnicy dyskusji reagowali?
3. W razie potrzeby wyjaśnia nieporozumienia, tłumaczy wątpliwości.

Podsumowanie

1. Podczas trzeciej godziny lekcyjnej, w ramach podsumowania, n. omawia z uczniami i uczennicami wyniki dyskusji. Czego się nauczyli? Co było dla nich trudne lub frustrujące? Czy podobała im się praca w ten sposób? W ramach ewaluacji pracy uczniów i uczennic N. szczególnie zwraca uwagę na poziom zaangażowania w dyskusje i ich prowadzenie zgodnie z netykietą (15 minut).

Warianty:

- N. może zaproponować dyskusję z innego zakresu (np. dotyczącą procesów historycznych lub omawianych przez uczniów i uczennice lektur) - w takim wypadku może być konieczna konsultacja z n. nauczającym przedmiotu, który obejmuje ten zakres.

Potencjalne problemy:

- dyskusje przez internet mogą wywołać konflikty między różnymi osobami. Warto, aby n. monitorował wypowiedzi na blogu, ale nie prostował ani nie upominał dzieci od razu - prawdopodobnie inni dyskutanci zrobią to sami. Należy jednak interweniować, jeśli jedno z dzieci staje się obiektem wyśmiewania lub innych form negatywnego zachowania ze strony rówieśników. W takiej sytuacji n. na następnej lekcji omawia z dziećmi problem

cyberbullyingu (warto z dziećmi omówić film <http://www.youtube.com/watch?v=bdQBurXQOeQ>; n. może wesprzeć dzieci tłumaczeniem tekstu z angielskiego).

Zakresy przedmiotowe:

Historia i społeczeństwo
Przedsiębiorczość
Zajęcia komputerowe

Metody:

Dyskusja dydaktyczna

Tryby pracy:

Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.4.10 : [WOS] dziecko potrafi opisać, jakie prawa mu przysługują (prawa dziecka)
Komp-VI.1.1 : dziecko potrafi komunikować się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych
Komp-VI.1.2 : dziecko potrafi zrozumieć znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy
Komp-VI.1.6 : dziecko potrafi posługiwać się podstawowym słownictwem informatycznym
Komp-VI.2.1 : dziecko potrafi komunikować się za pomocą technologii informacyjno - komunikacyjnych, w tym poczty elektronicznej
Komp-VI.2.2 : dziecko potrafi stosować podczas komunikacji za pośrednictwem internetu podstawowe zasady netykiety
Komp-VI.4.6 : dziecko potrafi opracować oraz zredagować wypracowanie (stosując podstawowe możliwości edytora tekstu w zakresie formatowania akapitu i strony, łącząc grafikę z tekstem)
Komp-VI.5.2 : dziecko potrafi uczestniczyć w pracy zespołowej w sposób aktywny (podejmując

decyzje, porozumiewając się z innymi osobami)

Komp-VI.6.1 : dziecko potrafi korzystać z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomaganie i wzbogacania realizacji zagadnień z wybranych przedmiotów;

Komp-VI.6.2 : dziecko potrafi korzystać z zasobów internetu i programów multimedialnych (w tym edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy

Komp-VI.7.4 : dziecko potrafi ocenić możliwe zagrożenia związane z korzystaniem z komputera i internetu

Przed-VI.2.1 : dziecko zna podstawowe gałęzie prawa (prawo cywilne, prawo karne)

Przed-VI.2.10 : dziecko wie, że nie podlega odpowiedzialności karnej

Przed-VI.2.11 : dziecko potrafi wskazać, jakie czyny są karalne i opowiedzieć własnymi słowami, dlaczego są one zabronione

Przed-VI.2.2 : dziecko wie, jak powstaje prawo i kto stoi na straży jego przestrzegania

Przed-VI.2.3 : dziecko wie, jakie prawa mu przysługują

Przed-VI.2.7 : dziecko potrafi wskazać zachowania agresywne i zachowania niezgodne z prawem

Przed-VI.2.9 : dziecko wie, jak zareagować, kiedy łamane są jego prawa

Lista załączników:

Problemy do omówienia.pdf

11 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: SPOŁECZEŃSTWO CYFROWE - JAKIE JEST NASZE MIEJSCE?

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Zajęcia komputerowe

Streszczenie:

Zadanie podsumowujące projekt, w ramach którego uczniowie i uczennice porozumiewali się za pośrednictwem internetu. Dzieci tworzą kolaż multimedialny.

Cele:

- utrwalenie świadomości właściwych postaw i zachowań w internecie;
- rozwinięcie świadomości związanej z bezpieczeństwem w internecie.

Potrzebne materiały:

- film z wypowiedziami ekspertów, jak i dzieci o bezpieczeństwie w sieci:
<http://www.youtube.com/watch?v=Bg8bfToWz9Y>
- dodatkowe materiały, z których można skorzystać:
<http://edukacjamedialna.edu.pl/media/catalogue/section/image/edu5.jpg> (Wartości w mediach); <http://bibliocamp.info/wp-content/uploads/2013/08/dzieci-w-biblio-sieci.pdf> (bibliocamp. Dzieci w biblio-sieci)
- aplikacje np. padlet.com, wordle.net;

- ew. oprogramowanie do tworzenia prezentacji multimedialnych.

Przebieg:

1. N. wraz z uczniami i uczennicami przypomina sobie, czym zajmowali się na poprzednich zajęciach (konieczne wcześniejsze wykonanie zadania *Blogowa dyskusja o naszych prawach*) (2 minuty);
2. N. pyta dzieci, na co zwróciły uwagę w trakcie realizacji projektu blogowego:
 - w jaki sposób komunikowali się z innymi uczestnikami dyskusji? Czy ich rozmowy były przyjazne czy agresywne?
 - czy często udzielali się w dyskusjach? Dlaczego tak? Dlaczego nie?
 - o czym należy pamiętać komunikując się z innymi za pośrednictwem internetu w zakresie dobrego wychowania?
 - o czym należy pamiętać komunikując się z innymi za pośrednictwem internetu w zakresie bezpieczeństwa swojego oraz danych na swoim komputerze? (20 minut);
3. Na zakończenie dzieci tworzą plakat multimedialny za pomocą zaproponowanej przez N. aplikacji (20 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda ewaluacyjna

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Komp-VI.1.1 : dziecko potrafi komunikować się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych

Komp-VI.1.2 : dziecko potrafi zrozumieć znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy

Komp-VI.1.6 : dziecko potrafi posługiwać się podstawowym słownictwem informatycznym

Komp-VI.1.7 : dziecko zna podstawowe zasady bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze

Komp-VI.1.8 : dziecko potrafi wyjaśnić zagrożenia z niewłaściwego korzystania z komputera

Komp-VI.2.1 : dziecko potrafi komunikować się za pomocą technologii informacyjno - komunikacyjnych, w tym poczty elektronicznej

Komp-VI.2.2 : dziecko potrafi stosować podczas komunikacji za pośrednictwem internetu podstawowe zasady netykiety

Komp-VI.7.3 : dziecko potrafi przestrzegać zasad etycznych i prawnych związanych z korzystaniem z komputera i internetu

Komp-VI.7.4 : dziecko potrafi ocenić możliwe zagrożenia związane z korzystaniem z komputera i internetu

12 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: BEZWZROKOWE PISANIE NA KLAWIATURZE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Zajęcia komputerowe

Streszczenie:

Dzieci uczą się pisać bezwzrokowo na klawiaturze.

Cele:

- rozwinięcie umiejętności pisania na klawiaturze.

Potrzebne materiały:

- komputery z dostępem do internetu;
- przygotowane ćwiczenia z zakresu pisania bezwzrokowego lub aplikacja, np. <http://typingclub.com/> (nie zawiera polskich znaków, jednak dzieci mogą nauczyć się podstawowego położenia liter na klawiaturze. Dodatkowo aplikacja podaje liczbę pisanych słów na minutę oraz dokładność pisania - dzieci mają możliwość bicia swoich rekordów).

Przebieg:

1. N. pyta uczniów i uczennice, jak szybko potrafią pisać na klawiaturze komputera. Czy potrafią pisać bezwzrokowo? Na czym polega pisanie bezwzrokowe? (5 minut);
2. N. udostępnia dzieciom ćwiczenia lub umożliwia skorzystanie z wybranej aplikacji do nauki pisania bezwzrokowego. Następnie wyjaśnia, na czym to polega oraz w jaki sposób korzystać z aplikacji. N. podkreśla, że nauka pisania bezwzrokowego wymaga czasu i systematyczności - dzieciom nie uda się tego opanować w jedną godzinę lekcyjną, ale na tej lekcji poznają podstawy (2 minuty);
3. Dzieci ćwiczą z wykorzystaniem zaproponowanych narzędzi (35 minut);
4. N. podsumowując zadanie, pyta dzieci:
 - czy było to dla nich trudne, a może proste?
 - czy chciałyby kontynuować ćwiczenie? (Jeśli tak, warto zachęcić je do pracy w domu lub umożliwić skorzystanie z pracowni komputerowej w innym czasie).

Warianty:

- zadanie może być powtarzane jako "przerywnik" między większymi projektami realizowanymi przez uczniów i uczennice.

Zakresy przedmiotowe:

Zajęcia komputerowe

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Komp-VI.1.1 : dziecko potrafi komunikować się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych

Komp-VI.1.2 : dziecko potrafi zrozumieć znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy

Komp-VI.1.6 : dziecko potrafi posługiwać się podstawowym słownictwem informatycznym

Komp-VI.5.1 : dziecko potrafi tworzyć ciągi poleceń korzystając z prostych narzędzi programistycznych (np. tworząc proste motywy lub sterując obiektem na ekranie)



KAPITAŁ LUDZKI
CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA!



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



13 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: TWORZENIE PREZENTACJI MULTIMEDIALNYCH

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Zajęcia komputerowe

Streszczenie:

Dzieci poznają podstawy tworzenia prezentacji multimedialnych. Zapoznają się z sposobem tworzenia prezentacji w programie Powerpoint oraz tworzą projekty na wybrane tematy.

Cele:

- poznanie podstaw tworzenia prezentacji;
- zapoznanie z sposobem tworzenia prezentacji na przykładzie programu Powerpoint;
- rozwijanie umiejętności tworzenia projektów;
- rozwijanie umiejętności kreatywnego myślenia;
- kształtowanie umiejętności wyszukiwania informacji.

Potrzebne materiały:

- dostęp do internetu;
- plik w wersji cyfrowej "Tworzenie prezentacji Powerpoint".

Przebieg:

Lekcja 1

1. N. informuje dzieci o temacie lekcji. Podczas niej zapoznają się z pojęciem prezentacja multimedialna, ze sposobem tworzenia prezentacji oraz programem Powerpoint. N. wysyła lub udostępnia dzieciom plik "Prezentacje multimedialne Powerpoint" (5 minut);
2. Dzieci otwierają pliki z instrukcją, N. w razie możliwości wyświetla plik przy pomocy rzutnika lub tablicy multimedialnej. N. wykonuje z dziećmi instrukcje z 1. części pliku. Zapoznają się z pojęciem prezentacji oraz dowiadują się, jakie są dwa etapy tworzenia prezentacji. Podczas wyjaśniania pojęć, uczniowie i uczennice przeszukują internet w poszukiwaniu przykładowych prezentacji (20 minut);
3. Następnie dzieci z pomocą N. wykonują 2. część pliku, związaną z tworzeniem prezentacji multimedialnych w programie PowerPoint. Dzieci realizują przykładowe ćwiczenia, opisane w pliku. Zapoznają się z programem, wykorzystując różne elementy interfejsu oraz eksperymentując z poznanymi opcjami (20 minut).

Lekcja 2

1. N. informuje dzieci o temacie lekcji. Podczas niej będą poznawać kolejne elementy programu PowerPoint. Uruchamiają program (5 minut);
2. Dzieci otwierają pliki z instrukcją, N. w razie możliwości wyświetla plik przy pomocy rzutnika lub tablicy multimedialnej. N. przechodzi z dziećmi przez 3 część pliku, dotyczącą dodawania do prezentacji przejść między slajdami, animacji oraz wykonywania pokazu slajdów (20 minut);
3. N. informuje dzieci, że ich zadaniem będzie przygotowanie prezentacji będącej opisem wybranego kraju. Zadaniem dzieci będzie stworzenie projektu prezentacji na temat wybranej postaci historycznej, w oparciu o poznane zasady (20 minut).

Lekcja 3

1. Uczniowie i uczennice przygotowują prezentacje multimedialne w oparciu o przygotowany przez nich projekt. Prezentacje powinny:
 - zawierać od 10 - 15 stron;
 - posiadać grafikę (ew. animację);
 - posiadać animacje;
 - ew. posiadać efekty przejścia (40 minut).

Lekcja 4

1. N. informuje dzieci, że podczas dzisiejszej lekcji będą przedstawiać swoje prezentacje na forum klasy. Uczniowie i uczennice wysyłają lub udostępniają N. swoje prezentacje.(5 minut);
2. N. wyświetla prezentacje przy użyciu rzutnika lub tablicy multimedialnej. Dzieci, tworzące daną prezentację, krótko opisują jej elementy (przedstawiając wybraną postać historyczną). Podczas prezentacji klasa może przeprowadzić krótką dyskusję (40 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski
Historia i społeczeństwo
Zajęcia komputerowe

Metody:

Pokaz
Instruktaż
Prezentacja multimedialna

Tryby pracy:

Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Komp-VI.3.4 : dziecko potrafi opisać cechy różnych postaci informacji (tekstowej, graficznej, dźwiękowej, audiowizualnej, multimedialnej)
Komp-VI.4.9 : dziecko potrafi przygotować proste animacje i prezentacje multimedialne
Komp-VI.7.1 : dziecko potrafi opisać przykłady wykorzystania komputera i internetu w życiu codziennym
Pol-IV-VI.41.3 : dziecko potrafi podczas rozmowy prezentować własne zdanie oraz je uzasadnić

Lista załączników:

Tworzenie prezentacji PowerPoint.pdf

14 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: TWORZENIE PREZENTACJI MULTIMEDIALNYCH

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Zajęcia komputerowe

Streszczenie:

Dzieci poznają podstawy tworzenia prezentacji multimedialnych. Zapoznają się z sposobem tworzenia prezentacji w programie Powerpoint oraz tworzą projekty na wybrane tematy.

Cele:

- poznanie podstaw tworzenia prezentacji;
- zapoznanie z sposobem tworzenia prezentacji na przykładzie programu Powerpoint;
- rozwijanie umiejętności tworzenia projektów;
- rozwijanie umiejętności kreatywnego myślenia;
- kształtowanie umiejętności wyszukiwania informacji.

Potrzebne materiały:

- dostęp do internetu;
- plik w wersji cyfrowej "Tworzenie prezentacji Powerpoint".

Przebieg:

Lekcja 1

1. N. informuje dzieci o temacie lekcji. Podczas niej zapoznają się z pojęciem prezentacja multimedialna, ze sposobem tworzenia prezentacji oraz programem Powerpoint. N. wysyła lub udostępnia dzieciom plik "Prezentacje multimedialne Powerpoint" (5 minut);
2. Dzieci otwierają pliki z instrukcją, N. w razie możliwości wyświetla plik przy pomocy rzutnika lub tablicy multimedialnej. N. wykonuje z dziećmi instrukcje z 1. części pliku. Zapoznają się z pojęciem prezentacji oraz dowiadują się, jakie są dwa etapy tworzenia prezentacji. Podczas wyjaśniania pojęć, uczniowie i uczennice przeszukują internet w poszukiwaniu przykładowych prezentacji (20 minut);
3. Następnie dzieci z pomocą N. wykonują 2. część pliku, związaną z tworzeniem prezentacji multimedialnych w programie PowerPoint. Dzieci realizują przykładowe ćwiczenia, opisane w pliku. Zapoznają się z programem, wykorzystując różne elementy interfejsu oraz eksperymentując z poznanymi opcjami (20 minut).

Lekcja 2

1. N. informuje dzieci o temacie lekcji. Podczas niej będą poznawać kolejne elementy programu PowerPoint. Uruchamiają program (5 minut);
2. Dzieci otwierają pliki z instrukcją, N. w razie możliwości wyświetla plik przy pomocy rzutnika lub tablicy multimedialnej. N. przechodzi z dziećmi przez 3 część pliku, dotyczącą dodawania do prezentacji przejść między slajdami, animacji oraz wykonywania pokazu slajdów (20 minut);
3. N. informuje dzieci, że ich zadaniem będzie przygotowanie prezentacji będącej opisem wybranego kraju. Zadaniem dzieci będzie stworzenie projektu prezentacji na temat wybranej postaci historycznej, w oparciu o poznane zasady (20 minut).

Lekcja 3

1. Uczniowie i uczennice przygotowują prezentacje multimedialne w oparciu o przygotowany przez nich projekt. Prezentacje powinny:
 - zawierać od 10 - 15 stron;
 - posiadać grafikę (ew. animację);
 - posiadać animacje;
 - ew. posiadać efekty przejścia (40 minut).

Lekcja 4

1. N. informuje dzieci, że podczas dzisiejszej lekcji będą przedstawiać swoje prezentacje na forum klasy. Uczniowie i uczennice wysyłają lub udostępniają N. swoje prezentacje.(5 minut);
2. N. wyświetla prezentacje przy użyciu rzutnika lub tablicy multimedialnej. Dzieci, tworzące daną prezentację, krótko opisują jej elementy (przedstawiając wybraną postać historyczną). Podczas prezentacji klasa może przeprowadzić krótką dyskusję (40 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski
Historia i społeczeństwo
Zajęcia komputerowe

Metody:

Pokaz
Instruktaż
Prezentacja multimedialna

Tryby pracy:

Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Komp-VI.3.4 : dziecko potrafi opisać cechy różnych postaci informacji (tekstowej, graficznej, dźwiękowej, audiowizualnej, multimedialnej)
Komp-VI.4.9 : dziecko potrafi przygotować proste animacje i prezentacje multimedialne
Komp-VI.7.1 : dziecko potrafi opisać przykłady wykorzystania komputera i internetu w życiu codziennym
Pol-IV-VI.41.3 : dziecko potrafi podczas rozmowy prezentować własne zdanie oraz je uzasadnić

Lista załączników:

Tworzenie prezentacji PowerPoint.pdf

15 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: TWORZENIE PREZENTACJI MULTIMEDIALNYCH

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Zajęcia komputerowe

Streszczenie:

Dzieci poznają podstawy tworzenia prezentacji multimedialnych. Zapoznają się z sposobem tworzenia prezentacji w programie Powerpoint oraz tworzą projekty na wybrane tematy.

Cele:

- poznanie podstaw tworzenia prezentacji;
- zapoznanie z sposobem tworzenia prezentacji na przykładzie programu Powerpoint;
- rozwijanie umiejętności tworzenia projektów;
- rozwijanie umiejętności kreatywnego myślenia;
- kształtowanie umiejętności wyszukiwania informacji.

Potrzebne materiały:

- dostęp do internetu;
- plik w wersji cyfrowej "Tworzenie prezentacji Powerpoint".

Przebieg:

Lekcja 1

1. N. informuje dzieci o temacie lekcji. Podczas niej zapoznają się z pojęciem prezentacja multimedialna, ze sposobem tworzenia prezentacji oraz programem Powerpoint. N. wysyła lub udostępnia dzieciom plik "Prezentacje multimedialne Powerpoint" (5 minut);
2. Dzieci otwierają pliki z instrukcją, N. w razie możliwości wyświetla plik przy pomocy rzutnika lub tablicy multimedialnej. N. wykonuje z dziećmi instrukcje z 1. części pliku. Zapoznają się z pojęciem prezentacji oraz dowiadują się, jakie są dwa etapy tworzenia prezentacji. Podczas wyjaśniania pojęć, uczniowie i uczennice przeszukują internet w poszukiwaniu przykładowych prezentacji (20 minut);
3. Następnie dzieci z pomocą N. wykonują 2. część pliku, związaną z tworzeniem prezentacji multimedialnych w programie PowerPoint. Dzieci realizują przykładowe ćwiczenia, opisane w pliku. Zapoznają się z programem, wykorzystując różne elementy interfejsu oraz eksperymentując z poznanymi opcjami (20 minut).

Lekcja 2

1. N. informuje dzieci o temacie lekcji. Podczas niej będą poznawać kolejne elementy programu PowerPoint. Uruchamiają program (5 minut);
2. Dzieci otwierają pliki z instrukcją, N. w razie możliwości wyświetla plik przy pomocy rzutnika lub tablicy multimedialnej. N. przechodzi z dziećmi przez 3 część pliku, dotyczącą dodawania do prezentacji przejść między slajdami, animacji oraz wykonywania pokazu slajdów (20 minut);
3. N. informuje dzieci, że ich zadaniem będzie przygotowanie prezentacji będącej opisem wybranego kraju. Zadaniem dzieci będzie stworzenie projektu prezentacji na temat wybranej postaci historycznej, w oparciu o poznane zasady (20 minut).

Lekcja 3

1. Uczniowie i uczennice przygotowują prezentacje multimedialne w oparciu o przygotowany przez nich projekt. Prezentacje powinny:
 - zawierać od 10 - 15 stron;
 - posiadać grafikę (ew. animację);
 - posiadać animacje;
 - ew. posiadać efekty przejścia (40 minut).

Lekcja 4

1. N. informuje dzieci, że podczas dzisiejszej lekcji będą przedstawiać swoje prezentacje na forum klasy. Uczniowie i uczennice wysyłają lub udostępniają N. swoje prezentacje.(5 minut);
2. N. wyświetla prezentacje przy użyciu rzutnika lub tablicy multimedialnej. Dzieci, tworzące daną prezentację, krótko opisują jej elementy (przedstawiając wybraną postać historyczną). Podczas prezentacji klasa może przeprowadzić krótką dyskusję (40 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski
Historia i społeczeństwo
Zajęcia komputerowe

Metody:

Pokaz
Instruktaż
Prezentacja multimedialna

Tryby pracy:

Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Komp-VI.3.4 : dziecko potrafi opisać cechy różnych postaci informacji (tekstowej, graficznej, dźwiękowej, audiowizualnej, multimedialnej)
Komp-VI.4.9 : dziecko potrafi przygotować proste animacje i prezentacje multimedialne
Komp-VI.7.1 : dziecko potrafi opisać przykłady wykorzystania komputera i internetu w życiu codziennym
Pol-IV-VI.41.3 : dziecko potrafi podczas rozmowy prezentować własne zdanie oraz je uzasadnić

Lista załączników:

Tworzenie prezentacji PowerPoint.pdf

16 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: TWORZENIE PREZENTACJI MULTIMEDIALNYCH

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Zajęcia komputerowe

Streszczenie:

Dzieci poznają podstawy tworzenia prezentacji multimedialnych. Zapoznają się z sposobem tworzenia prezentacji w programie Powerpoint oraz tworzą projekty na wybrane tematy.

Cele:

- poznanie podstaw tworzenia prezentacji;
- zapoznanie z sposobem tworzenia prezentacji na przykładzie programu Powerpoint;
- rozwijanie umiejętności tworzenia projektów;
- rozwijanie umiejętności kreatywnego myślenia;
- kształtowanie umiejętności wyszukiwania informacji.

Potrzebne materiały:

- dostęp do internetu;
- plik w wersji cyfrowej "Tworzenie prezentacji Powerpoint".

Przebieg:

Lekcja 1

1. N. informuje dzieci o temacie lekcji. Podczas niej zapoznają się z pojęciem prezentacja multimedialna, ze sposobem tworzenia prezentacji oraz programem Powerpoint. N. wysyła lub udostępnia dzieciom plik "Prezentacje multimedialne Powerpoint" (5 minut);
2. Dzieci otwierają pliki z instrukcją, N. w razie możliwości wyświetla plik przy pomocy rzutnika lub tablicy multimedialnej. N. wykonuje z dziećmi instrukcje z 1. części pliku. Zapoznają się z pojęciem prezentacji oraz dowiadują się, jakie są dwa etapy tworzenia prezentacji. Podczas wyjaśniania pojęć, uczniowie i uczennice przeszukują internet w poszukiwaniu przykładowych prezentacji (20 minut);
3. Następnie dzieci z pomocą N. wykonują 2. część pliku, związaną z tworzeniem prezentacji multimedialnych w programie PowerPoint. Dzieci realizują przykładowe ćwiczenia, opisane w pliku. Zapoznają się z programem, wykorzystując różne elementy interfejsu oraz eksperymentując z poznanymi opcjami (20 minut).

Lekcja 2

1. N. informuje dzieci o temacie lekcji. Podczas niej będą poznawać kolejne elementy programu PowerPoint. Uruchamiają program (5 minut);
2. Dzieci otwierają pliki z instrukcją, N. w razie możliwości wyświetla plik przy pomocy rzutnika lub tablicy multimedialnej. N. przechodzi z dziećmi przez 3 część pliku, dotyczącą dodawania do prezentacji przejść między slajdami, animacji oraz wykonywania pokazu slajdów (20 minut);
3. N. informuje dzieci, że ich zadaniem będzie przygotowanie prezentacji będącej opisem wybranego kraju. Zadaniem dzieci będzie stworzenie projektu prezentacji na temat wybranej postaci historycznej, w oparciu o poznane zasady (20 minut).

Lekcja 3

1. Uczniowie i uczennice przygotowują prezentacje multimedialne w oparciu o przygotowany przez nich projekt. Prezentacje powinny:
 - zawierać od 10 - 15 stron;
 - posiadać grafikę (ew. animację);
 - posiadać animacje;
 - ew. posiadać efekty przejścia (40 minut).

Lekcja 4

1. N. informuje dzieci, że podczas dzisiejszej lekcji będą przedstawiać swoje prezentacje na forum klasy. Uczniowie i uczennice wysyłają lub udostępniają N. swoje prezentacje.(5 minut);
2. N. wyświetla prezentacje przy użyciu rzutnika lub tablicy multimedialnej. Dzieci, tworzące daną prezentację, krótko opisują jej elementy (przedstawiając wybraną postać historyczną). Podczas prezentacji klasa może przeprowadzić krótką dyskusję (40 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski
Historia i społeczeństwo
Zajęcia komputerowe

Metody:

Pokaz
Instruktaż
Prezentacja multimedialna

Tryby pracy:

Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Komp-VI.3.4 : dziecko potrafi opisać cechy różnych postaci informacji (tekstowej, graficznej, dźwiękowej, audiowizualnej, multimedialnej)
Komp-VI.4.9 : dziecko potrafi przygotować proste animacje i prezentacje multimedialne
Komp-VI.7.1 : dziecko potrafi opisać przykłady wykorzystania komputera i internetu w życiu codziennym
Pol-IV-VI.41.3 : dziecko potrafi podczas rozmowy prezentować własne zdanie oraz je uzasadnić

Lista załączników:

Tworzenie prezentacji PowerPoint.pdf

17 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: PREZENTACJA DANYCH

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Zajęcia komputerowe

Streszczenie:

Dzieci przeglądają różnego typu infografiki, tabele i zestawienia statystyczne.

Cele:

- zapoznanie z różnymi sposobami graficznego przedstawiania informacji;
- rozwijanie umiejętności korzystania z przeglądarek internetowych;
- zapoznanie z ciekawymi informacjami na temat świata i Polski;
- rozwijanie umiejętności wyszukiwania informacji w sieci.

Potrzebne materiały:

- sala komputerowa;
- dostęp do internetu;
- materiały w wersji cyfrowej "infografiki - polski" i "infografiki - angielski".

Przebieg:

1. N. przypomina dzieciom ciekawe zestawienie danych, które oglądały na początku roku (<http://mashup.ikm.gda.pl/>). Dane, takie jak statystyki czy instrukcje, można przekazywać na wiele różnych sposobów - również w formie graficznej. Aby się o tym przekonać, dzieci będą przeglądać różnego typu informacje, przedstawione w różnej formie graficznej. N. wysyła lub udostępnia dzieciom pliki dołączone do zadania. (5 minut);
2. Dzieci wraz z N. przeglądają zawartość pliku "infografiki - polski". Wchodzą na zamieszczone strony. N. krótko tłumaczy sposób przedstawienia informacji. Dzieci wyjaśniają, jak rozumieją zestawione informacje. Dlaczego właśnie w tej formie zostały one zbudowane? (20 minut);
3. Dzieci przeglądają zaproponowane strony i wybierają jedną infografikę, z którą się zapoznają. Następnie chętni pokazują wybrane infografiki i każdy wskazuje na jedną ciekawą informację, którą z danej infografiki "wyciągnął" (20 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda wizualizacji

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Komp-VI.1.3 : dziecko potrafi zapisać i przechowywać wyniki swojej pracy w komputerze, a następnie korzysta z nich

Komp-VI.3.2 : dziecko potrafi selekcjonować, porządkować i gromadzić znalezione informacje

Komp-VI.3.3 : dziecko potrafi wykorzystać, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach

Komp-VI.3.4 : dziecko potrafi opisać cechy różnych postaci informacji (tekstowej, graficznej, dźwiękowej, audiowizualnej, multimedialnej)

Pol-IV-VI.17.1 : dziecko potrafi nazwać swoje reakcje czytelnicze (odczucia, wrażenia)

Pol-IV-VI.41.1 : dziecko potrafi podczas rozmowy słuchać z uwagą wypowiedzi innych

Pol-IV-VI.43.2 : dziecko potrafi podjąć próbę głosowej interpretacji przeczytanego tekstu

Lista załączników:

Infografiki polski.pdf

Infografiki angielski.pdf

18 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: EXCEL - WPROWADZENIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Zajęcia komputerowe

Streszczenie:

Dzieci poznają arkusz kalkulacyjny Excel. Dowiadują się, do czego może służyć, zapoznają się z podstawową obsługą programu oraz tworzeniem wykresów.

Cele:

- zapoznanie z obsługą programu kalkulacyjnego na przykładzie programu Excel;
- nabywanie umiejętności wprowadzania danych do arkusza;
- nabywanie umiejętności tworzenia wykresów;
- rozwijanie umiejętności wyszukiwania potrzebnych informacji.

Potrzebne materiały:

- dostęp do programu Excel (lub Libre Office Calc);
- plik w formie cyfrowej "Excel - wprowadzenie do programu".

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że podczas lekcji zapoznają się z nowym programem, arkuszem kalkulacyjnym Excel. N. wysyła lub udostępnia dzieciom plik "Excel - wprowadzenie do programu". N. wyświetla plik na tablicy multimedialnej (2 minuty);
2. N. przechodzi z dziećmi przez pierwszy i drugi podrozdział. Dzieci zastanawiają się, do jakich jeszcze celów można wykorzystać arkusz kalkulacyjny (n. może zadawać pomocnicze pytania lub nakierowywać dzieci na właściwy tor) (8 minut);
3. Dzieci zapoznają się z kolejnym rozdziałem. N. przedstawia im sposób zaznaczania oraz przeciągania danych. Dzieci ćwiczą, powtarzając przykłady zawarte w pliku (15 minut);
4. Następnie N. zapoznaje dzieci z tworzeniem różnego typu wykresów. Dzieci ćwiczą na załączonym przykładzie (20 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Zajęcia komputerowe

Metody:

Instruktaż

Prezentacja multimedialna

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Komp-VI.3.2 : dziecko potrafi selekcjonować, porządkować i gromadzić znalezione informacje

Komp-VI.3.4 : dziecko potrafi opisać cechy różnych postaci informacji (tekstowej, graficznej, dźwiękowej, audiowizualnej, multimedialnej)

Komp-VI.4.7 : dziecko potrafi wykonać w arkuszu kalkulacyjnym proste obliczenia

Lista załączników:

Excel wprowadzenie do programu.pdf

19 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: EXCEL - FORMUŁY I FUNKCJE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Zajęcia komputerowe

Streszczenie:

Uczniowie i uczennice poznają podstawy tworzenia formuł oraz podstawowe funkcje programu Excel. Wykonują różne ćwiczenia w celu utrwalenia poznanych wiadomości.

Cele:

- zapoznanie z obsługą programu Excel;
- zapoznanie z pojęciem funkcji i formuły;
- zapoznanie z podstawowymi funkcjami;
- nabywanie umiejętności wprowadzania danych do arkusza;
- nabywanie umiejętności tworzenia wykresów;
- rozwijanie umiejętności wyszukiwania potrzebnych informacji.

Potrzebne materiały:



- dostęp do programu Excel (lub Libre Office Calc);
- plik w formie cyfrowej "Excel - podstawowe formuły".

Przebieg:

Lekcja 1

1. N. informuje dzieci o temacie lekcji: będą poznawać bardziej zaawansowane elementy programu Excel - formuły i podstawowe funkcje. N. wysyła lub udostępnia dzieciom plik "Excel - podstawowe formuły". N., w miarę możliwości, wyświetla plik na tablicy multimedialnej (5 minut);
2. Dzieci uruchamiają plik oraz program Excel (praca może być wykonywana w parach). N. wyjaśnia dzieciom pojęcie formuły, posiłkując się pierwszą częścią załączonego pliku. Dzieci ćwiczą wpisywanie formuł, bazując na podstawowych operatorach, stałych oraz zmiennych, sumując np.:
 - wzrost wszystkich osób w klasie;
 - oszczędności ze skarbonki;
 - liczbę wszystkich osób w klasach IV-VI w szkole;
 - odległość, jaką każda osoba musi pokonać z domu do szkoły;
3. N. sprawdza poprawność wykonania ćwiczenia. Wyjaśnia kwestie problemowe lub powtarza materiał, który sprawił najwięcej trudności.

Lekcja 2

1. N. informuje dzieci, że podczas lekcji zapoznają się z podstawowymi funkcjami programu Excel. N. wyświetla na tablicy plik "Excel - podstawowe formuły". Dzieci otwierają program Excel oraz powyższy plik (5 minut);
2. N. wyjaśnia dzieciom pojęcie funkcji, posiłkując się drugą częścią załączonego pliku. Dzieci ćwiczą stosowanie każdej z poznanych funkcji na przykładach. Funkcja suma (np. sumowanie danych, tworzonych podczas ostatniej lekcji), funkcja średnia (obliczanie średniej ocen, obliczanie średniego wzrostu dla całej klasy, obliczanie średniej odległości z domu do szkoły, średniego czasu spędzonego na naukę/zabawę), funkcja Min/Max (droga do domu, wzrost, czas zabawy/nauki itp.).
3. N. sprawdza poprawność wykonania ćwiczeń. Wyjaśnia kwestie problemowe lub powtarza materiał, który sprawił najwięcej trudności.

Zakresy przedmiotowe:

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda wizualizacji

Instruktaż

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Komp-VI.1.3 : dziecko potrafi zapisać i przechowywać wyniki swojej pracy w komputerze, a następnie korzysta z nich

Komp-VI.4.7 : dziecko potrafi wykonać w arkuszu kalkulacyjnym proste obliczenia

Lista załączników:

Excel podstawowe formuły.pdf

20 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: EXCEL - FORMUŁY I FUNKCJE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Zajęcia komputerowe

Streszczenie:

Uczniowie i uczennice poznają podstawy tworzenia formuł oraz podstawowe funkcje programu Excel. Wykonują różne ćwiczenia w celu utrwalenia poznanych wiadomości.

Cele:

- zapoznanie z obsługą programu Excel;
- zapoznanie z pojęciem funkcji i formuły;
- zapoznanie z podstawowymi funkcjami;
- nabywanie umiejętności wprowadzania danych do arkusza;
- nabywanie umiejętności tworzenia wykresów;
- rozwijanie umiejętności wyszukiwania potrzebnych informacji.

Potrzebne materiały:



- dostęp do programu Excel (lub Libre Office Calc);
- plik w formie cyfrowej "Excel - podstawowe formuły".

Przebieg:

Lekcja 1

1. N. informuje dzieci o temacie lekcji: będą poznawać bardziej zaawansowane elementy programu Excel - formuły i podstawowe funkcje. N. wysyła lub udostępnia dzieciom plik "Excel - podstawowe formuły". N., w miarę możliwości, wyświetla plik na tablicy multimedialnej (5 minut);
2. Dzieci uruchamiają plik oraz program Excel (praca może być wykonywana w parach). N. wyjaśnia dzieciom pojęcie formuły, posiłkując się pierwszą częścią załączonego pliku. Dzieci ćwiczą wpisywanie formuł, bazując na podstawowych operatorach, stałych oraz zmiennych, sumując np.:
 - wzrost wszystkich osób w klasie;
 - oszczędności ze skarbonki;
 - liczbę wszystkich osób w klasach IV-VI w szkole;
 - odległość, jaką każda osoba musi pokonać z domu do szkoły;
3. N. sprawdza poprawność wykonania ćwiczenia. Wyjaśnia kwestie problemowe lub powtarza materiał, który sprawił najwięcej trudności.

Lekcja 2

1. N. informuje dzieci, że podczas lekcji zapoznają się z podstawowymi funkcjami programu Excel. N. wyświetla na tablicy plik "Excel - podstawowe formuły". Dzieci otwierają program Excel oraz powyższy plik (5 minut);
2. N. wyjaśnia dzieciom pojęcie funkcji, posiłkując się drugą częścią załączonego pliku. Dzieci ćwiczą stosowanie każdej z poznanych funkcji na przykładach. Funkcja suma (np. sumowanie danych, tworzonych podczas ostatniej lekcji), funkcja średnia (obliczanie średniej ocen, obliczanie średniego wzrostu dla całej klasy, obliczanie średniej odległości z domu do szkoły, średniego czasu spędzonego na naukę/zabawę), funkcja Min/Max (droga do domu, wzrost, czas zabawy/nauki itp.).
3. N. sprawdza poprawność wykonania ćwiczeń. Wyjaśnia kwestie problemowe lub powtarza materiał, który sprawił najwięcej trudności.

Zakresy przedmiotowe:

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda wizualizacji

Instruktaż

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Komp-VI.1.3 : dziecko potrafi zapisać i przechowywać wyniki swojej pracy w komputerze, a następnie korzysta z nich

Komp-VI.4.7 : dziecko potrafi wykonać w arkuszu kalkulacyjnym proste obliczenia

Lista załączników:

Excel podstawowe formuły.pdf

21 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: INFOGRAM

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Zajęcia komputerowe

Streszczenie:

Dzieci zapoznają się z webową aplikacją infogr.am, służącą do tworzenia wykresów oraz infografik. Tworzą przy jej użyciu wykresy.

Cele:

- rozwijanie umiejętności wyszukiwania informacji w sieci;
- zapoznanie z webową aplikacją infogr.am;
- zapoznanie z różnymi sposobami graficznego przedstawiania informacji;
- rozwijanie umiejętności korzystania z przeglądarek internetowych.

Potrzebne materiały:

- dostęp do internetu;
- plik w wersji cyfrowej "infogram - instrukcja obsługi";
- zarejestrowane konto na infogr.am.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że podczas dzisiejszej lekcji poznają nieco inną aplikację służącą do tworzenia wykresów oraz infografik. Ta, w przeciwieństwie do Excela, jest aplikacją webową, czyli znajdującą się w sieci. N. wysyła lub udostępnia plik "infogram - instrukcja obsługi" (5 minut);
2. N. prosi dzieci o otwarcie pliku. Pomocniczo wyświetla go na tablicy multimedialnej. Dzieci logują się na podane przez n. dane. Następnie każda osoba tworzy przykładowy wykres, bazując na instrukcji od n. (15 minut);
3. N. upewnia się, czy wszyscy w dostateczny sposób opanowali obsługę programu (5 minut);
4. Następne zadanie polega na stworzeniu wykresu, bazującego na własnym pomysłach każdego z dzieci. Uczniowie i uczennice mogą wykonać zadanie samodzielnie lub w parach (w zależności od stopnia opanowania obsługi programu). Dzieci publikują wykonane wykresy, a ich adresy internetowe wysyłają do n. N. przesyła klasie plik ze wszystkimi wykresami (20 minut).

Przykładowe tematy wykresów:

- długość życia zwierząt domowych;
- czas trwania wojen w danym okresie historycznym;
- liczba książek napisana przez polskich/zagranicznych pisarzy;
- długość życia ludzi w różnych krajach świata;
- najstarsze rośliny na ziemi;
- najdłuższe rzeki świata.

Zakresy przedmiotowe:

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda wizualizacji

Instruktaż

Tryby pracy:

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Komp-VI.3.2 : dziecko potrafi selekcjonować, porządkować i gromadzić znalezione informacje

Komp-VI.3.4 : dziecko potrafi opisać cechy różnych postaci informacji (tekstowej, graficznej, dźwiękowej, audiowizualnej, multimedialnej)

Komp-VI.4.8 : dziecko potrafi przedstawić proste obliczenia za pośrednictwem grafiki oraz zinterpretować je

Komp-VI.6.2 : dziecko potrafi korzystać z zasobów internetu i programów multimedialnych (w tym edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy

Lista załączników:

Infogram instrukcja obsługi.pdf

22 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: TWORZYMY CYFROWE HISTORIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Zajęcia komputerowe

Streszczenie:

Dzieci tworzą opowiadania w formie książek, za pośrednictwem przystosowanego do tego typu aktywności portalu internetowego lub przy użyciu edytora tekstu.

Cele:

- rozwój kreatywnego myślenia;
- rozwijanie umiejętności edytowania tekstu i obrazu;
- nabywanie umiejętności tworzenia opowiadań;
- zapoznanie z portalem do tworzenia książek;
- rozwijanie umiejętności manipulowania plikami w sieci lokalnej oraz internetowej.

Potrzebne materiały:

- dostęp do internetu;
- plik w formie cyfrowej "Zooburst - instrukcja obsługi".

Przebieg:

Wprowadzenie do zadania

1. Nawiązując do poprzednich lekcji, w ramach których dzieci pracowały na danych, N. proponuje, aby w najbliższym czasie poświęciły więcej czasu na pracę kreatywną. W związku z tym będą tworzyć opowiadania, w formie książek interaktywnych. N. przesyła lub udostępnia dzieciom plik "Zooburst - instrukcja obsługi". Dzieci przypominają sobie sposób tworzenia książek za pośrednictwem tego portalu (10 minut).

Realizacja zadania 1. i 2. spotkanie

1. Następnie zadaniem dzieci jest przygotowanie opowiadania (książki), związanego z wybranym przedmiotem szkolnym oraz tym, czego przez ostatni czas się nauczyły. N. może zaproponować dzieciom stworzenie opowiadań związanych z: wierszami satyrycznymi, książkami "W pustyni i w puszczy", "Pan samochodzik i templariusze", "Przygody Sherlocka Holmesa", dotyczące wielkich odkryć geograficznych, krzyżaków, średniowiecznej Polski;
2. Dzieci przystępują do tworzenia opowiadań na wybrany przez nie temat (nie muszą być one obszernie, najlepiej aby książka zbudowana była z kilku stron);
3. Dzieci prezentują przygotowane przez siebie książki. Każda osoba przedstawia krótko swój projekt, a następnie zaprasza pozostałe osoby do przeczytania go (podając link lub tytuł książki, tak aby można ją było odnaleźć na stronie);
4. Dzieci informują o tytułach tworzonych przez siebie książek lub umieszczają do nich linki w wybranym pliku.

Warianty:

- książki można stworzyć korzystając z Microsoft Worda lub Publishera (albo analogicznych programów na otwartych licencjach). W takim wypadku N. zachęca do skoncentrowania się na tworzonym tekście oraz wyszukaniu 1-2 przydatnych grafik;
- **Alternatywnie:** N. przeprowadza burzę mózgów. Pyta, na jaki temat, można stworzyć krótkie opowiadanie? (w miarę potrzeby dodaje pytania pomocnicze, np. o czym były książki, które ostatnio czytaliście?, historia która się wam przytrafiła?, krótki poradnik na jakiś temat?, opowieść z dawnych czasów? straszna historia?). N. zapisuje pomysły dzieci.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Zajęcia komputerowe

Metody:

Opowiadanie

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Komp-VI.1.3 : dziecko potrafi zapisać i przechowywać wyniki swojej pracy w komputerze, a następnie korzysta z nich

Komp-VI.2.1 : dziecko potrafi komunikować się za pomocą technologii informacyjno - komunikacyjnych, w tym poczty elektronicznej

Komp-VI.4.9 : dziecko potrafi przygotować proste animacje i prezentacje multimedialne

Komp-VI.6.1 : dziecko potrafi korzystać z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomagania i wzbogacania realizacji zagadnień z wybranych przedmiotów;

Pol-IV-VI.38.1 : dziecko potrafi stworzyć opowiadanie z dialogiem

23 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: TWORZYMY CYFROWE HISTORIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Zajęcia komputerowe

Streszczenie:

Dzieci tworzą opowiadania w formie książek, za pośrednictwem przystosowanego do tego typu aktywności portalu internetowego lub przy użyciu edytora tekstu.

Cele:

- rozwój kreatywnego myślenia;
- rozwijanie umiejętności edytowania tekstu i obrazu;
- nabywanie umiejętności tworzenia opowiadań;
- zapoznanie z portalem do tworzenia książek;
- rozwijanie umiejętności manipulowania plikami w sieci lokalnej oraz internetowej.

Potrzebne materiały:

- dostęp do internetu;
- plik w formie cyfrowej "Zooburst - instrukcja obsługi".

Przebieg:

Wprowadzenie do zadania

1. Nawiązując do poprzednich lekcji, w ramach których dzieci pracowały na danych, N. proponuje, aby w najbliższym czasie poświęciły więcej czasu na pracę kreatywną. W związku z tym będą tworzyć opowiadania, w formie książek interaktywnych. N. przesyła lub udostępnia dzieciom plik "Zooburst - instrukcja obsługi". Dzieci przypominają sobie sposób tworzenia książek za pośrednictwem tego portalu (10 minut).

Realizacja zadania 1. i 2. spotkanie

1. Następnie zadaniem dzieci jest przygotowanie opowiadania (książki), związanego z wybranym przedmiotem szkolnym oraz tym, czego przez ostatni czas się nauczyły. N. może zaproponować dzieciom stworzenie opowiadań związanych z: wierszami satyrycznymi, książkami "W pustyni i w puszczy", "Pan samochodzik i templariusze", "Przygody Sherlocka Holmesa", dotyczące wielkich odkryć geograficznych, krzyżaków, średniowiecznej Polski;
2. Dzieci przystępują do tworzenia opowiadań na wybrany przez nie temat (nie muszą być one obszernie, najlepiej aby książka zbudowana była z kilku stron);
3. Dzieci prezentują przygotowane przez siebie książki. Każda osoba przedstawia krótko swój projekt, a następnie zaprasza pozostałe osoby do przeczytania go (podając link lub tytuł książki, tak aby można ją było odnaleźć na stronie);
4. Dzieci informują o tytułach tworzonych przez siebie książek lub umieszczają do nich linki w wybranym pliku.

Warianty:

- książki można stworzyć korzystając z Microsoft Worda lub Publishera (albo analogicznych programów na otwartych licencjach). W takim wypadku N. zachęca do skoncentrowania się na tworzonym tekście oraz wyszukaniu 1-2 przydatnych grafik;
- **Alternatywnie:** N. przeprowadza burzę mózgów. Pyta, na jaki temat, można stworzyć krótkie opowiadanie? (w miarę potrzeby dodaje pytania pomocnicze, np. o czym były książki, które ostatnio czytaliście?, historia która się wam przytrafiła?, krótki poradnik na jakiś temat?, opowieść z dawnych czasów? straszna historia?). N. zapisuje pomysły dzieci.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Zajęcia komputerowe

Metody:

Opowiadanie

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Komp-VI.1.3 : dziecko potrafi zapisać i przechowywać wyniki swojej pracy w komputerze, a następnie korzysta z nich

Komp-VI.2.1 : dziecko potrafi komunikować się za pomocą technologii informacyjno - komunikacyjnych, w tym poczty elektronicznej

Komp-VI.4.9 : dziecko potrafi przygotować proste animacje i prezentacje multimedialne

Komp-VI.6.1 : dziecko potrafi korzystać z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomagania i wzbogacania realizacji zagadnień z wybranych przedmiotów;

Pol-IV-VI.38.1 : dziecko potrafi stworzyć opowiadanie z dialogiem

24 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: JESTEŚMY PROGRAMISTAMI II - SCRATCH

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 5

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Zajęcia komputerowe

Streszczenie:

Dzieci uczą się podstaw programowania za pomocą programu wykorzystującego predefiniowane skrypty.

Cele:

- powtórne zapoznanie z obsługą programu Scratch;
- nabywanie umiejętności tworzenia własnych, prostych programów;
- rozwijanie umiejętności logicznego myślenia;
- doskonalenie zdolności matematycznych;
- doskonalenie umiejętności plastycznych.

Potrzebne materiały:

Lekcja 1

- materiały w wersji cyfrowej: "Jak zrobić własny projekt w Scratch - samouczek".

Lekcja 2-5

- materiały w wersji cyfrowej "Projekty w Scratchu 3 - labirynt" i "Projekty w Scratchu 4 - tor przeszkód".

Uwaga! Z programu Scratch można korzystać w wersji webowej, jak i desktopowej, dostępnej pod adresem: http://scratch.mit.edu/scratch_1.4/

Przebieg:

Lekcja 1

1. N. informuje dzieci, że podczas lekcji będą uczyć się tworzenia własnych programów i gier komputerowych, za pomocą znanego im programu Scratch. Przypomina, że dzieci zapoznali się z nim już rok wcześniej. N. wysyła dzieciom plik "Jak zrobić własny projekt w Scratch - samouczek" (5 minut);
2. N. prosi dzieci, aby wpisały w przeglądarce adres <http://scratch.mit.edu/> oraz kliknęły na znajdujący się w górnym lewym rogu napis "Stwórz". Następnie N. prosi dzieci, aby otworzyły plik "Jak zrobić własny projekt w Scratch - samouczek". N., jeśli jest taka możliwość, dodatkowo wyświetla plik za pomocą rzutnika. N. wraz z dziećmi przypomina sobie sposób tworzenia gier, animacji i programów (10 minut);
3. N. przechodzi wraz z dziećmi do części samouczka, w której znajdują się przykłady zastosowania programu. Dzieci wybierają jeden z przykładów, wykonują go, a następnie modyfikują lub dodają kolejne elementy zgodnie z własną koncepcją (20 minut);
4. Osoby chętne prezentują swoje programy i gry (10 minut).

Lekcja 2-3

1. W ramach kolejnych spotkań dzieci nauczą się tworzyć bardziej skomplikowane programy przy użyciu programu "Scratch". N. wysyła lub udostępnia dzieciom plik "Projekty w Scratchu 3 - labirynt" lub "Projekty w Scratchu 4 - tor przeszkód" (5 minut);
2. Dzieci uruchamiają za pomocą przeglądarki program Scratch oraz przesłany plik z instrukcją. N., jeśli jest taka możliwość, wyświetla instrukcję za pomocą rzutnika. Dzieci tworzą program zgodnie z instrukcją. N. w razie potrzeby pomaga i nadzoruje ich pracę (25 minut);
3. Dzieci, które skończyły, mogą pomóc tym, którym wykonanie programu sprawia trudności. Mogą również modyfikować stworzony program, dodając do niego nowe elementy lub zmieniając istniejące (15 minut).

Lekcja 4-5

1. Ponieważ dzieci już całkiem dobrze poznali Scratcha, czas na wyzwanie! Czyli stworzenie własnego programu. N. wyjaśnia dzieciom, że mogą zrobić, co tylko chcą. Może to być prosta gra lub animacja. Mogą do tego wykorzystać wcześniej stworzone programy lub w razie potrzeby posiłkować się instrukcjami (5 minut);
2. Dzieci pracują nad własnym projektem gry lub animacji. N. pomaga lub doradza im w razie potrzeby. Dzieci mogą pracować indywidualnie, w parach lub w grupach (30 minut);

3. Dzieci prezentują wykonane przez siebie programy i gry (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Instruktaż

Tryby pracy:

W grupach

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Komp-VI.1.3 : dziecko potrafi zapisać i przechowywać wyniki swojej pracy w komputerze, a następnie korzysta z nich

Komp-VI.4.8 : dziecko potrafi przedstawić proste obliczenia za pośrednictwem grafiki oraz zinterpretować je

Komp-VI.5.1 : dziecko potrafi tworzyć ciągi poleceń korzystając z prostych narzędzi programistycznych (np. tworząc proste motywy lub sterując obiektem na ekranie)

Komp-VI.6.2 : dziecko potrafi korzystać z zasobów internetu i programów multimedialnych (w tym edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy

Lista załączników:

Projekt 4 tor przeszkód wersja edytowalna.docx

Projekt 3 labirynt wersja edytowalna.docx

Projekt 3 labirynt.pdf

Jak zrobić własny projekt w Scratch samouczek.pdf

Projekt 4 tor przeszkód.pdf



25 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: JESTEŚMY PROGRAMISTAMI II - SCRATCH

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 5

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Zajęcia komputerowe

Streszczenie:

Dzieci uczą się podstaw programowania za pomocą programu wykorzystującego predefiniowane skrypty.

Cele:

- powtórne zapoznanie z obsługą programu Scratch;
- nabywanie umiejętności tworzenia własnych, prostych programów;
- rozwijanie umiejętności logicznego myślenia;
- doskonalenie zdolności matematycznych;
- doskonalenie umiejętności plastycznych.

Potrzebne materiały:

Lekcja 1

- materiały w wersji cyfrowej: "Jak zrobić własny projekt w Scratch - samouczek".

Lekcja 2-5

- materiały w wersji cyfrowej "Projekty w Scratchu 3 - labirynt" i "Projekty w Scratchu 4 - tor przeszkód".

Uwaga! Z programu Scratch można korzystać w wersji webowej, jak i desktopowej, dostępnej pod adresem: http://scratch.mit.edu/scratch_1.4/

Przebieg:

Lekcja 1

1. N. informuje dzieci, że podczas lekcji będą uczyć się tworzenia własnych programów i gier komputerowych, za pomocą znanego im programu Scratch. Przypomina, że dzieci zapoznali się z nim już rok wcześniej. N. wysyła dzieciom plik "Jak zrobić własny projekt w Scratch - samouczek" (5 minut);
2. N. prosi dzieci, aby wpisały w przeglądarce adres <http://scratch.mit.edu/> oraz kliknęły na znajdujący się w górnym lewym rogu napis "Stwórz". Następnie N. prosi dzieci, aby otworzyły plik "Jak zrobić własny projekt w Scratch - samouczek". N., jeśli jest taka możliwość, dodatkowo wyświetla plik za pomocą rzutnika. N. wraz z dziećmi przypomina sobie sposób tworzenia gier, animacji i programów (10 minut);
3. N. przechodzi wraz z dziećmi do części samouczka, w której znajdują się przykłady zastosowania programu. Dzieci wybierają jeden z przykładów, wykonują go, a następnie modyfikują lub dodają kolejne elementy zgodnie z własną koncepcją (20 minut);
4. Osoby chętne prezentują swoje programy i gry (10 minut).

Lekcja 2-3

1. W ramach kolejnych spotkań dzieci nauczą się tworzyć bardziej skomplikowane programy przy użyciu programu "Scratch". N. wysyła lub udostępnia dzieciom plik "Projekty w Scratchu 3 - labirynt" lub "Projekty w Scratchu 4 - tor przeszkód" (5 minut);
2. Dzieci uruchamiają za pomocą przeglądarki program Scratch oraz przesłany plik z instrukcją. N., jeśli jest taka możliwość, wyświetla instrukcję za pomocą rzutnika. Dzieci tworzą program zgodnie z instrukcją. N. w razie potrzeby pomaga i nadzoruje ich pracę (25 minut);
3. Dzieci, które skończyły, mogą pomóc tym, którym wykonanie programu sprawia trudności. Mogą również modyfikować stworzony program, dodając do niego nowe elementy lub zmieniając istniejące (15 minut).

Lekcja 4-5

1. Ponieważ dzieci już całkiem dobrze poznały Scratcha, czas na wyzwanie! Czyli stworzenie własnego programu. N. wyjaśnia dzieciom, że mogą zrobić, co tylko chcą. Może to być prosta gra lub animacja. Mogą do tego wykorzystać wcześniej stworzone programy lub w razie potrzeby posiłkować się instrukcjami (5 minut);
2. Dzieci pracują nad własnym projektem gry lub animacji. N. pomaga lub doradza im w razie potrzeby. Dzieci mogą pracować indywidualnie, w parach lub w grupach (30 minut);

3. Dzieci prezentują wykonane przez siebie programy i gry (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Instruktaż

Tryby pracy:

W grupach

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Komp-VI.1.3 : dziecko potrafi zapisać i przechowywać wyniki swojej pracy w komputerze, a następnie korzysta z nich

Komp-VI.4.8 : dziecko potrafi przedstawić proste obliczenia za pośrednictwem grafiki oraz zinterpretować je

Komp-VI.5.1 : dziecko potrafi tworzyć ciągi poleceń korzystając z prostych narzędzi programistycznych (np. tworząc proste motywy lub sterując obiektem na ekranie)

Komp-VI.6.2 : dziecko potrafi korzystać z zasobów internetu i programów multimedialnych (w tym edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy

Lista załączników:

Projekt 4 tor przeszkód wersja edytowalna.docx

Projekt 3 labirynt wersja edytowalna.docx

Projekt 3 labirynt.pdf

Jak zrobić własny projekt w Scratch samouczek.pdf

Projekt 4 tor przeszkód.pdf



26 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: JESTEŚMY PROGRAMISTAMI II - SCRATCH

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 5

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Zajęcia komputerowe

Streszczenie:

Dzieci uczą się podstaw programowania za pomocą programu wykorzystującego predefiniowane skrypty.

Cele:

- powtórne zapoznanie z obsługą programu Scratch;
- nabywanie umiejętności tworzenia własnych, prostych programów;
- rozwijanie umiejętności logicznego myślenia;
- doskonalenie zdolności matematycznych;
- doskonalenie umiejętności plastycznych.

Potrzebne materiały:

Lekcja 1

- materiały w wersji cyfrowej: "Jak zrobić własny projekt w Scratch - samouczek".

Lekcja 2-5

- materiały w wersji cyfrowej "Projekty w Scratchu 3 - labirynt" i "Projekty w Scratchu 4 - tor przeszkód".

Uwaga! Z programu Scratch można korzystać w wersji webowej, jak i desktopowej, dostępnej pod adresem: http://scratch.mit.edu/scratch_1.4/

Przebieg:

Lekcja 1

1. N. informuje dzieci, że podczas lekcji będą uczyć się tworzenia własnych programów i gier komputerowych, za pomocą znanego im programu Scratch. Przypomina, że dzieci zapoznali się z nim już rok wcześniej. N. wysyła dzieciom plik "Jak zrobić własny projekt w Scratch - samouczek" (5 minut);
2. N. prosi dzieci, aby wpisały w przeglądarce adres <http://scratch.mit.edu/> oraz kliknęły na znajdujący się w górnym lewym rogu napis "Stwórz". Następnie N. prosi dzieci, aby otworzyły plik "Jak zrobić własny projekt w Scratch - samouczek". N., jeśli jest taka możliwość, dodatkowo wyświetla plik za pomocą rzutnika. N. wraz z dziećmi przypomina sobie sposób tworzenia gier, animacji i programów (10 minut);
3. N. przechodzi wraz z dziećmi do części samouczka, w której znajdują się przykłady zastosowania programu. Dzieci wybierają jeden z przykładów, wykonują go, a następnie modyfikują lub dodają kolejne elementy zgodnie z własną koncepcją (20 minut);
4. Osoby chętne prezentują swoje programy i gry (10 minut).

Lekcja 2-3

1. W ramach kolejnych spotkań dzieci nauczą się tworzyć bardziej skomplikowane programy przy użyciu programu "Scratch". N. wysyła lub udostępnia dzieciom plik "Projekty w Scratchu 3 - labirynt" lub "Projekty w Scratchu 4 - tor przeszkód" (5 minut);
2. Dzieci uruchamiają za pomocą przeglądarki program Scratch oraz przesłany plik z instrukcją. N., jeśli jest taka możliwość, wyświetla instrukcję za pomocą rzutnika. Dzieci tworzą program zgodnie z instrukcją. N. w razie potrzeby pomaga i nadzoruje ich pracę (25 minut);
3. Dzieci, które skończyły, mogą pomóc tym, którym wykonanie programu sprawia trudności. Mogą również modyfikować stworzony program, dodając do niego nowe elementy lub zmieniając istniejące (15 minut).

Lekcja 4-5

1. Ponieważ dzieci już całkiem dobrze poznały Scratcha, czas na wyzwanie! Czyli stworzenie własnego programu. N. wyjaśnia dzieciom, że mogą zrobić, co tylko chcą. Może to być prosta gra lub animacja. Mogą do tego wykorzystać wcześniej stworzone programy lub w razie potrzeby posiłkować się instrukcjami (5 minut);
2. Dzieci pracują nad własnym projektem gry lub animacji. N. pomaga lub doradza im w razie potrzeby. Dzieci mogą pracować indywidualnie, w parach lub w grupach (30 minut);

3. Dzieci prezentują wykonane przez siebie programy i gry (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Instruktaż

Tryby pracy:

W grupach

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Komp-VI.1.3 : dziecko potrafi zapisać i przechowywać wyniki swojej pracy w komputerze, a następnie korzysta z nich

Komp-VI.4.8 : dziecko potrafi przedstawić proste obliczenia za pośrednictwem grafiki oraz zinterpretować je

Komp-VI.5.1 : dziecko potrafi tworzyć ciągi poleceń korzystając z prostych narzędzi programistycznych (np. tworząc proste motywy lub sterując obiektem na ekranie)

Komp-VI.6.2 : dziecko potrafi korzystać z zasobów internetu i programów multimedialnych (w tym edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy

Lista załączników:

Projekt 4 tor przeszkód wersja edytowalna.docx

Projekt 3 labirynt wersja edytowalna.docx

Projekt 3 labirynt.pdf

Jak zrobić własny projekt w Scratch samouczek.pdf

Projekt 4 tor przeszkód.pdf



KAPITAŁ LUDZKI
CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA!



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



27 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: JESTEŚMY PROGRAMISTAMI II - SCRATCH

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 5

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Zajęcia komputerowe

Streszczenie:

Dzieci uczą się podstaw programowania za pomocą programu wykorzystującego predefiniowane skrypty.

Cele:

- powtórne zapoznanie z obsługą programu Scratch;
- nabywanie umiejętności tworzenia własnych, prostych programów;
- rozwijanie umiejętności logicznego myślenia;
- doskonalenie zdolności matematycznych;
- doskonalenie umiejętności plastycznych.

Potrzebne materiały:

Lekcja 1

- materiały w wersji cyfrowej: "Jak zrobić własny projekt w Scratch - samouczek".

Lekcja 2-5

- materiały w wersji cyfrowej "Projekty w Scratchu 3 - labirynt" i "Projekty w Scratchu 4 - tor przeszkód".

Uwaga! Z programu Scratch można korzystać w wersji webowej, jak i desktopowej, dostępnej pod adresem: http://scratch.mit.edu/scratch_1.4/

Przebieg:

Lekcja 1

1. N. informuje dzieci, że podczas lekcji będą uczyć się tworzenia własnych programów i gier komputerowych, za pomocą znanego im programu Scratch. Przypomina, że dzieci zapoznali się z nim już rok wcześniej. N. wysyła dzieciom plik "Jak zrobić własny projekt w Scratch - samouczek" (5 minut);
2. N. prosi dzieci, aby wpisały w przeglądarce adres <http://scratch.mit.edu/> oraz kliknęły na znajdujący się w górnym lewym rogu napis "Stwórz". Następnie N. prosi dzieci, aby otworzyły plik "Jak zrobić własny projekt w Scratch - samouczek". N., jeśli jest taka możliwość, dodatkowo wyświetla plik za pomocą rzutnika. N. wraz z dziećmi przypomina sobie sposób tworzenia gier, animacji i programów (10 minut);
3. N. przechodzi wraz z dziećmi do części samouczka, w której znajdują się przykłady zastosowania programu. Dzieci wybierają jeden z przykładów, wykonują go, a następnie modyfikują lub dodają kolejne elementy zgodnie z własną koncepcją (20 minut);
4. Osoby chętne prezentują swoje programy i gry (10 minut).

Lekcja 2-3

1. W ramach kolejnych spotkań dzieci nauczą się tworzyć bardziej skomplikowane programy przy użyciu programu "Scratch". N. wysyła lub udostępnia dzieciom plik "Projekty w Scratchu 3 - labirynt" lub "Projekty w Scratchu 4 - tor przeszkód" (5 minut);
2. Dzieci uruchamiają za pomocą przeglądarki program Scratch oraz przesłany plik z instrukcją. N., jeśli jest taka możliwość, wyświetla instrukcję za pomocą rzutnika. Dzieci tworzą program zgodnie z instrukcją. N. w razie potrzeby pomaga i nadzoruje ich pracę (25 minut);
3. Dzieci, które skończyły, mogą pomóc tym, którym wykonanie programu sprawia trudności. Mogą również modyfikować stworzony program, dodając do niego nowe elementy lub zmieniając istniejące (15 minut).

Lekcja 4-5

1. Ponieważ dzieci już całkiem dobrze poznały Scratcha, czas na wyzwanie! Czyli stworzenie własnego programu. N. wyjaśnia dzieciom, że mogą zrobić, co tylko chcą. Może to być prosta gra lub animacja. Mogą do tego wykorzystać wcześniej stworzone programy lub w razie potrzeby posiłkować się instrukcjami (5 minut);
2. Dzieci pracują nad własnym projektem gry lub animacji. N. pomaga lub doradza im w razie potrzeby. Dzieci mogą pracować indywidualnie, w parach lub w grupach (30 minut);

3. Dzieci prezentują wykonane przez siebie programy i gry (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Instruktaż

Tryby pracy:

W grupach

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Komp-VI.1.3 : dziecko potrafi zapisać i przechowywać wyniki swojej pracy w komputerze, a następnie korzysta z nich

Komp-VI.4.8 : dziecko potrafi przedstawić proste obliczenia za pośrednictwem grafiki oraz zinterpretować je

Komp-VI.5.1 : dziecko potrafi tworzyć ciągi poleceń korzystając z prostych narzędzi programistycznych (np. tworząc proste motywy lub sterując obiektem na ekranie)

Komp-VI.6.2 : dziecko potrafi korzystać z zasobów internetu i programów multimedialnych (w tym edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy

Lista załączników:

Projekt 4 tor przeszkód wersja edytowalna.docx

Projekt 3 labirynt wersja edytowalna.docx

Projekt 3 labirynt.pdf

Jak zrobić własny projekt w Scratch samouczek.pdf

Projekt 4 tor przeszkód.pdf



KAPITAŁ LUDZKI
CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA!



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



28 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: JESTEŚMY PROGRAMISTAMI II - SCRATCH

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 5

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Zajęcia komputerowe

Streszczenie:

Dzieci uczą się podstaw programowania za pomocą programu wykorzystującego predefiniowane skrypty.

Cele:

- powtórne zapoznanie z obsługą programu Scratch;
- nabywanie umiejętności tworzenia własnych, prostych programów;
- rozwijanie umiejętności logicznego myślenia;
- doskonalenie zdolności matematycznych;
- doskonalenie umiejętności plastycznych.

Potrzebne materiały:

Lekcja 1

- materiały w wersji cyfrowej: "Jak zrobić własny projekt w Scratch - samouczek".

Lekcja 2-5

- materiały w wersji cyfrowej "Projekty w Scratchu 3 - labirynt" i "Projekty w Scratchu 4 - tor przeszkód".

Uwaga! Z programu Scratch można korzystać w wersji webowej, jak i desktopowej, dostępnej pod adresem: http://scratch.mit.edu/scratch_1.4/

Przebieg:

Lekcja 1

1. N. informuje dzieci, że podczas lekcji będą uczyć się tworzenia własnych programów i gier komputerowych, za pomocą znanego im programu Scratch. Przypomina, że dzieci zapoznali się z nim już rok wcześniej. N. wysyła dzieciom plik "Jak zrobić własny projekt w Scratch - samouczek" (5 minut);
2. N. prosi dzieci, aby wpisały w przeglądarce adres <http://scratch.mit.edu/> oraz kliknęły na znajdujący się w górnym lewym rogu napis "Stwórz". Następnie N. prosi dzieci, aby otworzyły plik "Jak zrobić własny projekt w Scratch - samouczek". N., jeśli jest taka możliwość, dodatkowo wyświetla plik za pomocą rzutnika. N. wraz z dziećmi przypomina sobie sposób tworzenia gier, animacji i programów (10 minut);
3. N. przechodzi wraz z dziećmi do części samouczka, w której znajdują się przykłady zastosowania programu. Dzieci wybierają jeden z przykładów, wykonują go, a następnie modyfikują lub dodają kolejne elementy zgodnie z własną koncepcją (20 minut);
4. Osoby chętne prezentują swoje programy i gry (10 minut).

Lekcja 2-3

1. W ramach kolejnych spotkań dzieci nauczą się tworzyć bardziej skomplikowane programy przy użyciu programu "Scratch". N. wysyła lub udostępnia dzieciom plik "Projekty w Scratchu 3 - labirynt" lub "Projekty w Scratchu 4 - tor przeszkód" (5 minut);
2. Dzieci uruchamiają za pomocą przeglądarki program Scratch oraz przesłany plik z instrukcją. N., jeśli jest taka możliwość, wyświetla instrukcję za pomocą rzutnika. Dzieci tworzą program zgodnie z instrukcją. N. w razie potrzeby pomaga i nadzoruje ich pracę (25 minut);
3. Dzieci, które skończyły, mogą pomóc tym, którym wykonanie programu sprawia trudności. Mogą również modyfikować stworzony program, dodając do niego nowe elementy lub zmieniając istniejące (15 minut).

Lekcja 4-5

1. Ponieważ dzieci już całkiem dobrze poznali Scratcha, czas na wyzwanie! Czyli stworzenie własnego programu. N. wyjaśnia dzieciom, że mogą zrobić, co tylko chcą. Może to być prosta gra lub animacja. Mogą do tego wykorzystać wcześniej stworzone programy lub w razie potrzeby posiłkować się instrukcjami (5 minut);
2. Dzieci pracują nad własnym projektem gry lub animacji. N. pomaga lub doradza im w razie potrzeby. Dzieci mogą pracować indywidualnie, w parach lub w grupach (30 minut);

3. Dzieci prezentują wykonane przez siebie programy i gry (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Instruktaż

Tryby pracy:

W grupach

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Komp-VI.1.3 : dziecko potrafi zapisać i przechowywać wyniki swojej pracy w komputerze, a następnie korzysta z nich

Komp-VI.4.8 : dziecko potrafi przedstawić proste obliczenia za pośrednictwem grafiki oraz zinterpretować je

Komp-VI.5.1 : dziecko potrafi tworzyć ciągi poleceń korzystając z prostych narzędzi programistycznych (np. tworząc proste motywy lub sterując obiektem na ekranie)

Komp-VI.6.2 : dziecko potrafi korzystać z zasobów internetu i programów multimedialnych (w tym edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy

Lista załączników:

Projekt 4 tor przeszkód wersja edytowalna.docx

Projekt 3 labirynt wersja edytowalna.docx

Projekt 3 labirynt.pdf

Jak zrobić własny projekt w Scratch samouczek.pdf

Projekt 4 tor przeszkód.pdf



29 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: BYĆ JAK SPIELBERG

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Zajęcia komputerowe

Streszczenie:

Realizując projekt, dzieci w praktyce uczą się tworzyć własne filmy.

Cele:

- rozwinięcie umiejętności tworzenia własnych filmów;
- rozwinięcie umiejętności korzystania z oprogramowania do edycji filmów;
- zachęcenie uczniów i uczennic do wykorzystywania technologii w innych obszarach tematycznych;
- rozwinięcie umiejętności pracy grupowej.

Potrzebne materiały:

- kamery (po jednej na każdą 5-osobową grupę);
- oprogramowanie: animoto.com, wevideo.com, videopad editor lub inne wybrane

oprogramowanie do edycji filmów; do tworzenia animacji poklatkowej:
www.ticklypictures.com; do tworzenia animacji: powtoon.com;

- drukarka.

Załącznik:

- "Movie maker - instrukcja obsługi".

Przebieg:

Zadanie 1

1. N. dzieli uczniów i uczennice na grupy 5-osobowe. Wyjaśnia im, że w tych grupach ich zadaniem będzie stworzenie filmów. Ich filmy powinny dotyczyć lektury, z którą dzieci zapoznali się w ramach języka polskiego (5 minut);
2. N. wyjaśnia, że zadaniem dzieci jest:
 - stworzenie prostego scenariusza;
 - stworzenie dialogów lub tekstu narratora;
 - przygotowanie wszystkich potrzebnych rekwizytów (mogą do tego wykorzystać wydruki napisów i rysunków, które same znajdą i wykonają);
 - nagranie filmu;
 - złożenie filmu w programie do edycji filmów oraz dodanie ścieżki dźwiękowej (7 minut na wyjaśnienie oraz ewentualne pytania);
3. N. zwraca uwagę na konieczność podziału zadań między różne osoby (reżyser, scenarzysta, aktorzy, operator kamery). W przygotowaniu i nagrywaniu filmu każde dziecko powinno mieć swój udział. Dzieci dzielą się pracą - wymyślają scenariusz i dialogi (zapisują w edytorze tekstów, drukują na potrzeby swojej produkcji), tworzą niezbędne materiały. N. w razie potrzeby podpowiada, jak mogą lepiej zorganizować swoją pracę (30 minut).

Zadanie 2

1. Dzieci nagrywają swój film, a następnie przegrywają go do komputera (z pomocą n.).
2. Sprawdzają, czy mają wszystkie potrzebne ujęcia. Jeśli czegoś brakuje lub coś nie wyszło, nagrywają dodatkowe ujęcia.

Zadanie 3 i 4

1. Dzieci zajmują się obróbką filmu (robią to w grupach, każde z dzieci przygotowuje kawałek filmu) w wybranym przez n. programie. Ich zadaniem jest:
 - stworzenie ciekawej historii - mogą pociąć i ułożyć nagrany materiał w wybrany przez siebie sposób. N. zwraca przy tym uwagę, że nie wszystko, co zostało nagrane, musi się znaleźć w filmie;
 - dodanie napisów na początku filmu (tytuł) oraz napisów końcowych (wypisanie całej ekipy filmowej oraz daty produkcji);

- dodanie muzyki do filmu;
 - film nie powinien zajmować więcej niż 2 minuty;
2. Na zakończenie wszystkie grupy prezentują swoje filmy. N. omawia z dziećmi efekt końcowy. Który film podobał się im najbardziej? Który najbardziej ich rozbawił? A który zasmucił? Warto też przeznaczyć trochę czasu na informację zwrotną między dziećmi, co do pracy w grupach nad filmem.

Warianty:

- Alternatywnie 1: korzystając z oprogramowania do animacji (zwykłej i poklatkowej) dzieci mogą stworzyć film "dokumentalny", dotyczący omówionych wcześniej lub aktualnie omawianych tematów z zakresu historii;
- w ramach 3 i 4 zadania dzieci mogą również indywidualnie robić swoje filmy w oparciu o nagrany w grupach materiał. W takim wypadku dzieci prezentują sobie filmy również w grupach, ale wymieszanych: w jednej grupie znajduje się wtedy jedno dziecko z grupy A, jedno z grupy B itd. (dzięki temu dzieci mogą zobaczyć, co robiły inne grupy i równocześnie wymienić się uwagami, co do efektu końcowego);
- Alternatywnie 2: stworzenie krótkiego, maksymalnie 5-minutowego wywiadu z wybraną przez nich postacią historyczną (żyjącą lub nie), o której uczyły się już w ciągu roku szkolnego. Dzieci tworzą listę pytań, które chciałyby zadać danej osobie. Nie muszą to być tylko pytania nawiązujące do historii, mogą dotyczyć również innych kwestii (np. przedstawienia opinii na wybrany temat). Każda z grup, oprócz pytań, przygotowuje również odpowiedzi na nie (bazując na faktach historycznych lub - w razie ich braku - na własnych przypuszczeniach). Dzieci na zmianę nagrywają i wcielają się w postacie historyczne.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Komp-VI.1.1 : dziecko potrafi komunikować się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych

Komp-VI.1.2 : dziecko potrafi zrozumieć znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy

Komp-VI.1.3 : dziecko potrafi zapisać i przechowywać wyniki swojej pracy w komputerze, a następnie korzysta z nich

Komp-VI.1.4 : dziecko potrafi zapisać i przechowywać wyniki swojej pracy na nośnikach elektronicznych, a następnie korzysta z nich

Komp-VI.1.6 : dziecko potrafi posługiwać się podstawowym słownictwem informatycznym

Komp-VI.3.3 : dziecko potrafi wykorzystać, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach

Komp-VI.3.4 : dziecko potrafi opisać cechy różnych postaci informacji (tekstowej, graficznej, dźwiękowej, audiowizualnej, multimedialnej)

Komp-VI.4.6 : dziecko potrafi opracować oraz zredagować wypracowanie (stosując podstawowe możliwości edytora tekstu w zakresie formatowania akapitu i strony, łącząc grafikę z tekstem)

Komp-VI.4.9 : dziecko potrafi przygotować proste animacje i prezentacje multimedialne

Komp-VI.5.1 : dziecko potrafi tworzyć ciągi poleceń korzystając z prostych narzędzi programistycznych (np. tworząc proste motywy lub sterując obiektem na ekranie)

Komp-VI.5.2 : dziecko potrafi uczestniczyć w pracy zespołowej w sposób aktywny (podejmując decyzje, porozumiewając się z innymi osobami)

Komp-VI.6.1 : dziecko potrafi korzystać z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomaganie i wzbogacanie realizacji zagadnień z wybranych przedmiotów;

Komp-VI.7.1 : dziecko potrafi opisać przykłady wykorzystania komputera i internetu w życiu codziennym

Pol-IV-VI.18.1 : dziecko potrafi skonfrontować sytuację, w której znajduje się bohater literacki z własnymi doświadczeniami

Pol-IV-VI.26.1 : dziecko potrafi rozpoznać elementy dzieła filmowego i telewizyjnego (scenariusz, reżyseria, ujęcie, gra aktorska)

Pol-IV-VI.27.1 : dziecko potrafi rozpoznać cechy charakterystyczne przekazów audiowizualnych (filmy, programy telewizyjne, programy rozrywkowe)

Pol-IV-VI.27.2 : dziecko potrafi nazwać elementy tworzące przekaz audiowizualny (ruchome obrazy, warstwa dźwiękowa)

Lista załączników:

Movie maker instrukcja obsługi.pdf

30 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: BYĆ JAK SPIELBERG

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Zajęcia komputerowe

Streszczenie:

Realizując projekt, dzieci w praktyce uczą się tworzyć własne filmy.

Cele:

- rozwinięcie umiejętności tworzenia własnych filmów;
- rozwinięcie umiejętności korzystania z oprogramowania do edycji filmów;
- zachęcenie uczniów i uczennic do wykorzystywania technologii w innych obszarach tematycznych;
- rozwinięcie umiejętności pracy grupowej.

Potrzebne materiały:

- kamery (po jednej na każdą 5-osobową grupę);
- oprogramowanie: animoto.com, wevideo.com, videopad editor lub inne wybrane

oprogramowanie do edycji filmów; do tworzenia animacji poklatkowej:
www.ticklypictures.com; do tworzenia animacji: powtoon.com;

- drukarka.

Załącznik:

- "Movie maker - instrukcja obsługi".

Przebieg:

Zadanie 1

1. N. dzieli uczniów i uczennice na grupy 5-osobowe. Wyjaśnia im, że w tych grupach ich zadaniem będzie stworzenie filmów. Ich filmy powinny dotyczyć lektury, z którą dzieci zapoznali się w ramach języka polskiego (5 minut);
2. N. wyjaśnia, że zadaniem dzieci jest:
 - stworzenie prostego scenariusza;
 - stworzenie dialogów lub tekstu narratora;
 - przygotowanie wszystkich potrzebnych rekwizytów (mogą do tego wykorzystać wydruki napisów i rysunków, które same znajdą i wykonają);
 - nagranie filmu;
 - złożenie filmu w programie do edycji filmów oraz dodanie ścieżki dźwiękowej (7 minut na wyjaśnienie oraz ewentualne pytania);
3. N. zwraca uwagę na konieczność podziału zadań między różne osoby (reżyser, scenarzysta, aktorzy, operator kamery). W przygotowaniu i nagrywaniu filmu każde dziecko powinno mieć swój udział. Dzieci dzielą się pracą - wymyślają scenariusz i dialogi (zapisują w edytorze tekstów, drukują na potrzeby swojej produkcji), tworzą niezbędne materiały. N. w razie potrzeby podpowiada, jak mogą lepiej zorganizować swoją pracę (30 minut).

Zadanie 2

1. Dzieci nagrywają swój film, a następnie przegrywają go do komputera (z pomocą n.).
2. Sprawdzają, czy mają wszystkie potrzebne ujęcia. Jeśli czegoś brakuje lub coś nie wyszło, nagrywają dodatkowe ujęcia.

Zadanie 3 i 4

1. Dzieci zajmują się obróbką filmu (robią to w grupach, każde z dzieci przygotowuje kawałek filmu) w wybranym przez n. programie. Ich zadaniem jest:
 - stworzenie ciekawej historii - mogą pociąć i ułożyć nagrany materiał w wybrany przez siebie sposób. N. zwraca przy tym uwagę, że nie wszystko, co zostało nagrane, musi się znaleźć w filmie;
 - dodanie napisów na początku filmu (tytuł) oraz napisów końcowych (wypisanie całej ekipy filmowej oraz daty produkcji);

- dodanie muzyki do filmu;
 - film nie powinien zajmować więcej niż 2 minuty;
2. Na zakończenie wszystkie grupy prezentują swoje filmy. N. omawia z dziećmi efekt końcowy. Który film podobał się im najbardziej? Który najbardziej ich rozbawił? A który zasmucił? Warto też przeznaczyć trochę czasu na informację zwrotną między dziećmi, co do pracy w grupach nad filmem.

Warianty:

- Alternatywnie 1: korzystając z oprogramowania do animacji (zwykłej i poklatkowej) dzieci mogą stworzyć film "dokumentalny", dotyczący omówionych wcześniej lub aktualnie omawianych tematów z zakresu historii;
- w ramach 3 i 4 zadania dzieci mogą również indywidualnie robić swoje filmy w oparciu o nagrany w grupach materiał. W takim wypadku dzieci prezentują sobie filmy również w grupach, ale wymieszanych: w jednej grupie znajduje się wtedy jedno dziecko z grupy A, jedno z grupy B itd. (dzięki temu dzieci mogą zobaczyć, co robiły inne grupy i równocześnie wymienić się uwagami, co do efektu końcowego);
- Alternatywnie 2: stworzenie krótkiego, maksymalnie 5-minutowego wywiadu z wybraną przez nich postacią historyczną (żyjącą lub nie), o której uczyły się już w ciągu roku szkolnego. Dzieci tworzą listę pytań, które chciałyby zadać danej osobie. Nie muszą to być tylko pytania nawiązujące do historii, mogą dotyczyć również innych kwestii (np. przedstawienia opinii na wybrany temat). Każda z grup, oprócz pytań, przygotowuje również odpowiedzi na nie (bazując na faktach historycznych lub - w razie ich braku - na własnych przypuszczeniach). Dzieci na zmianę nagrywają i wcielają się w postacie historyczne.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Komp-VI.1.1 : dziecko potrafi komunikować się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych

Komp-VI.1.2 : dziecko potrafi zrozumieć znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy

Komp-VI.1.3 : dziecko potrafi zapisać i przechowywać wyniki swojej pracy w komputerze, a następnie korzysta z nich

Komp-VI.1.4 : dziecko potrafi zapisać i przechowywać wyniki swojej pracy na nośnikach elektronicznych, a następnie korzysta z nich

Komp-VI.1.6 : dziecko potrafi posługiwać się podstawowym słownictwem informatycznym

Komp-VI.3.3 : dziecko potrafi wykorzystać, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach

Komp-VI.3.4 : dziecko potrafi opisać cechy różnych postaci informacji (tekstowej, graficznej, dźwiękowej, audiowizualnej, multimedialnej)

Komp-VI.4.6 : dziecko potrafi opracować oraz zredagować wypracowanie (stosując podstawowe możliwości edytora tekstu w zakresie formatowania akapitu i strony, łącząc grafikę z tekstem)

Komp-VI.4.9 : dziecko potrafi przygotować proste animacje i prezentacje multimedialne

Komp-VI.5.1 : dziecko potrafi tworzyć ciągi poleceń korzystając z prostych narzędzi programistycznych (np. tworząc proste motywy lub sterując obiektem na ekranie)

Komp-VI.5.2 : dziecko potrafi uczestniczyć w pracy zespołowej w sposób aktywny (podejmując decyzje, porozumiewając się z innymi osobami)

Komp-VI.6.1 : dziecko potrafi korzystać z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomaganie i wzbogacania realizacji zagadnień z wybranych przedmiotów;

Komp-VI.7.1 : dziecko potrafi opisać przykłady wykorzystania komputera i internetu w życiu codziennym

Pol-IV-VI.18.1 : dziecko potrafi skonfrontować sytuację, w której znajduje się bohater literacki z własnymi doświadczeniami

Pol-IV-VI.26.1 : dziecko potrafi rozpoznać elementy dzieła filmowego i telewizyjnego (scenariusz, reżyseria, ujęcie, gra aktorska)

Pol-IV-VI.27.1 : dziecko potrafi rozpoznać cechy charakterystyczne przekazów audiowizualnych (filmy, programy telewizyjne, programy rozrywkowe)

Pol-IV-VI.27.2 : dziecko potrafi nazwać elementy tworzące przekaz audiowizualny (ruchome obrazy, warstwa dźwiękowa)

Lista załączników:

Movie maker instrukcja obsługi.pdf

31 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: BYĆ JAK SPIELBERG

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Zajęcia komputerowe

Streszczenie:

Realizując projekt, dzieci w praktyce uczą się tworzyć własne filmy.

Cele:

- rozwinięcie umiejętności tworzenia własnych filmów;
- rozwinięcie umiejętności korzystania z oprogramowania do edycji filmów;
- zachęcenie uczniów i uczennic do wykorzystywania technologii w innych obszarach tematycznych;
- rozwinięcie umiejętności pracy grupowej.

Potrzebne materiały:

- kamery (po jednej na każdą 5-osobową grupę);
- oprogramowanie: animoto.com, wevideo.com, videopad editor lub inne wybrane

oprogramowanie do edycji filmów; do tworzenia animacji poklatkowej:
www.ticklypictures.com; do tworzenia animacji: powtoon.com;

- drukarka.

Załącznik:

- "Movie maker - instrukcja obsługi".

Przebieg:

Zadanie 1

1. N. dzieli uczniów i uczennice na grupy 5-osobowe. Wyjaśnia im, że w tych grupach ich zadaniem będzie stworzenie filmów. Ich filmy powinny dotyczyć lektury, z którą dzieci zapoznali się w ramach języka polskiego (5 minut);
2. N. wyjaśnia, że zadaniem dzieci jest:
 - stworzenie prostego scenariusza;
 - stworzenie dialogów lub tekstu narratora;
 - przygotowanie wszystkich potrzebnych rekwizytów (mogą do tego wykorzystać wydruki napisów i rysunków, które same znajdą i wykonają);
 - nagranie filmu;
 - złożenie filmu w programie do edycji filmów oraz dodanie ścieżki dźwiękowej (7 minut na wyjaśnienie oraz ewentualne pytania);
3. N. zwraca uwagę na konieczność podziału zadań między różne osoby (reżyser, scenarzysta, aktorzy, operator kamery). W przygotowaniu i nagrywaniu filmu każde dziecko powinno mieć swój udział. Dzieci dzielą się pracą - wymyślają scenariusz i dialogi (zapisują w edytorze tekstów, drukują na potrzeby swojej produkcji), tworzą niezbędne materiały. N. w razie potrzeby podpowiada, jak mogą lepiej zorganizować swoją pracę (30 minut).

Zadanie 2

1. Dzieci nagrywają swój film, a następnie przegrywają go do komputera (z pomocą n.).
2. Sprawdzają, czy mają wszystkie potrzebne ujęcia. Jeśli czegoś brakuje lub coś nie wyszło, nagrywają dodatkowe ujęcia.

Zadanie 3 i 4

1. Dzieci zajmują się obróbką filmu (robią to w grupach, każde z dzieci przygotowuje kawałek filmu) w wybranym przez n. programie. Ich zadaniem jest:
 - stworzenie ciekawej historii - mogą pociąć i ułożyć nagrany materiał w wybrany przez siebie sposób. N. zwraca przy tym uwagę, że nie wszystko, co zostało nagrane, musi się znaleźć w filmie;
 - dodanie napisów na początku filmu (tytuł) oraz napisów końcowych (wypisanie całej ekipy filmowej oraz daty produkcji);

- dodanie muzyki do filmu;
 - film nie powinien zajmować więcej niż 2 minuty;
2. Na zakończenie wszystkie grupy prezentują swoje filmy. N. omawia z dziećmi efekt końcowy. Który film podobał się im najbardziej? Który najbardziej ich rozbawił? A który zasmucił? Warto też przeznaczyć trochę czasu na informację zwrotną między dziećmi, co do pracy w grupach nad filmem.

Warianty:

- Alternatywnie 1: korzystając z oprogramowania do animacji (zwykłej i poklatkowej) dzieci mogą stworzyć film "dokumentalny", dotyczący omówionych wcześniej lub aktualnie omawianych tematów z zakresu historii;
- w ramach 3 i 4 zadania dzieci mogą również indywidualnie robić swoje filmy w oparciu o nagrany w grupach materiał. W takim wypadku dzieci prezentują sobie filmy również w grupach, ale wymieszanych: w jednej grupie znajduje się wtedy jedno dziecko z grupy A, jedno z grupy B itd. (dzięki temu dzieci mogą zobaczyć, co robiły inne grupy i równocześnie wymienić się uwagami, co do efektu końcowego);
- Alternatywnie 2: stworzenie krótkiego, maksymalnie 5-minutowego wywiadu z wybraną przez nich postacią historyczną (żyjącą lub nie), o której uczyły się już w ciągu roku szkolnego. Dzieci tworzą listę pytań, które chciałyby zadać danej osobie. Nie muszą to być tylko pytania nawiązujące do historii, mogą dotyczyć również innych kwestii (np. przedstawienia opinii na wybrany temat). Każda z grup, oprócz pytań, przygotowuje również odpowiedzi na nie (bazując na faktach historycznych lub - w razie ich braku - na własnych przypuszczeniach). Dzieci na zmianę nagrywają i wcielają się w postacie historyczne.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Komp-VI.1.1 : dziecko potrafi komunikować się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych

Komp-VI.1.2 : dziecko potrafi zrozumieć znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy

Komp-VI.1.3 : dziecko potrafi zapisać i przechowywać wyniki swojej pracy w komputerze, a następnie korzysta z nich

Komp-VI.1.4 : dziecko potrafi zapisać i przechowywać wyniki swojej pracy na nośnikach elektronicznych, a następnie korzysta z nich

Komp-VI.1.6 : dziecko potrafi posługiwać się podstawowym słownictwem informatycznym

Komp-VI.3.3 : dziecko potrafi wykorzystać, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach

Komp-VI.3.4 : dziecko potrafi opisać cechy różnych postaci informacji (tekstowej, graficznej, dźwiękowej, audiowizualnej, multimedialnej)

Komp-VI.4.6 : dziecko potrafi opracować oraz zredagować wypracowanie (stosując podstawowe możliwości edytora tekstu w zakresie formatowania akapitu i strony, łącząc grafikę z tekstem)

Komp-VI.4.9 : dziecko potrafi przygotować proste animacje i prezentacje multimedialne

Komp-VI.5.1 : dziecko potrafi tworzyć ciągi poleceń korzystając z prostych narzędzi programistycznych (np. tworząc proste motywy lub sterując obiektem na ekranie)

Komp-VI.5.2 : dziecko potrafi uczestniczyć w pracy zespołowej w sposób aktywny (podejmując decyzje, porozumiewając się z innymi osobami)

Komp-VI.6.1 : dziecko potrafi korzystać z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomaganie i wzbogacanie realizacji zagadnień z wybranych przedmiotów;

Komp-VI.7.1 : dziecko potrafi opisać przykłady wykorzystania komputera i internetu w życiu codziennym

Pol-IV-VI.18.1 : dziecko potrafi skonfrontować sytuację, w której znajduje się bohater literacki z własnymi doświadczeniami

Pol-IV-VI.26.1 : dziecko potrafi rozpoznać elementy dzieła filmowego i telewizyjnego (scenariusz, reżyseria, ujęcie, gra aktorska)

Pol-IV-VI.27.1 : dziecko potrafi rozpoznać cechy charakterystyczne przekazów audiowizualnych (filmy, programy telewizyjne, programy rozrywkowe)

Pol-IV-VI.27.2 : dziecko potrafi nazwać elementy tworzące przekaz audiowizualny (ruchome obrazy, warstwa dźwiękowa)

Lista załączników:

Movie maker instrukcja obsługi.pdf

32 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: BYĆ JAK SPIELBERG

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Zajęcia komputerowe

Streszczenie:

Realizując projekt, dzieci w praktyce uczą się tworzyć własne filmy.

Cele:

- rozwinięcie umiejętności tworzenia własnych filmów;
- rozwinięcie umiejętności korzystania z oprogramowania do edycji filmów;
- zachęcenie uczniów i uczennic do wykorzystywania technologii w innych obszarach tematycznych;
- rozwinięcie umiejętności pracy grupowej.

Potrzebne materiały:

- kamery (po jednej na każdą 5-osobową grupę);
- oprogramowanie: animoto.com, wevideo.com, videopad editor lub inne wybrane

oprogramowanie do edycji filmów; do tworzenia animacji poklatkowej:
www.ticklypictures.com; do tworzenia animacji: powtoon.com;

- drukarka.

Załącznik:

- "Movie maker - instrukcja obsługi".

Przebieg:

Zadanie 1

1. N. dzieli uczniów i uczennice na grupy 5-osobowe. Wyjaśnia im, że w tych grupach ich zadaniem będzie stworzenie filmów. Ich filmy powinny dotyczyć lektury, z którą dzieci zapoznali się w ramach języka polskiego (5 minut);
2. N. wyjaśnia, że zadaniem dzieci jest:
 - stworzenie prostego scenariusza;
 - stworzenie dialogów lub tekstu narratora;
 - przygotowanie wszystkich potrzebnych rekwizytów (mogą do tego wykorzystać wydruki napisów i rysunków, które same znajdą i wykonają);
 - nagranie filmu;
 - złożenie filmu w programie do edycji filmów oraz dodanie ścieżki dźwiękowej (7 minut na wyjaśnienie oraz ewentualne pytania);
3. N. zwraca uwagę na konieczność podziału zadań między różne osoby (reżyser, scenarzysta, aktorzy, operator kamery). W przygotowaniu i nagrywaniu filmu każde dziecko powinno mieć swój udział. Dzieci dzielą się pracą - wymyślają scenariusz i dialogi (zapisują w edytorze tekstów, drukują na potrzeby swojej produkcji), tworzą niezbędne materiały. N. w razie potrzeby podpowiada, jak mogą lepiej zorganizować swoją pracę (30 minut).

Zadanie 2

1. Dzieci nagrywają swój film, a następnie przegrywają go do komputera (z pomocą n.).
2. Sprawdzają, czy mają wszystkie potrzebne ujęcia. Jeśli czegoś brakuje lub coś nie wyszło, nagrywają dodatkowe ujęcia.

Zadanie 3 i 4

1. Dzieci zajmują się obróbką filmu (robią to w grupach, każde z dzieci przygotowuje kawałek filmu) w wybranym przez n. programie. Ich zadaniem jest:
 - stworzenie ciekawej historii - mogą pociąć i ułożyć nagrany materiał w wybrany przez siebie sposób. N. zwraca przy tym uwagę, że nie wszystko, co zostało nagrane, musi się znaleźć w filmie;
 - dodanie napisów na początku filmu (tytuł) oraz napisów końcowych (wypisanie całej ekipy filmowej oraz daty produkcji);

- dodanie muzyki do filmu;
 - film nie powinien zajmować więcej niż 2 minuty;
2. Na zakończenie wszystkie grupy prezentują swoje filmy. N. omawia z dziećmi efekt końcowy. Który film podobał się im najbardziej? Który najbardziej ich rozbawił? A który zasmucił? Warto też przeznaczyć trochę czasu na informację zwrotną między dziećmi, co do pracy w grupach nad filmem.

Warianty:

- Alternatywnie 1: korzystając z oprogramowania do animacji (zwykłej i poklatkowej) dzieci mogą stworzyć film "dokumentalny", dotyczący omówionych wcześniej lub aktualnie omawianych tematów z zakresu historii;
- w ramach 3 i 4 zadania dzieci mogą również indywidualnie robić swoje filmy w oparciu o nagrany w grupach materiał. W takim wypadku dzieci prezentują sobie filmy również w grupach, ale wymieszanych: w jednej grupie znajduje się wtedy jedno dziecko z grupy A, jedno z grupy B itd. (dzięki temu dzieci mogą zobaczyć, co robiły inne grupy i równocześnie wymienić się uwagami, co do efektu końcowego);
- Alternatywnie 2: stworzenie krótkiego, maksymalnie 5-minutowego wywiadu z wybraną przez nich postacią historyczną (żyjącą lub nie), o której uczyły się już w ciągu roku szkolnego. Dzieci tworzą listę pytań, które chciałyby zadać danej osobie. Nie muszą to być tylko pytania nawiązujące do historii, mogą dotyczyć również innych kwestii (np. przedstawienia opinii na wybrany temat). Każda z grup, oprócz pytań, przygotowuje również odpowiedzi na nie (bazując na faktach historycznych lub - w razie ich braku - na własnych przypuszczeniach). Dzieci na zmianę nagrywają i wcielają się w postacie historyczne.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Komp-VI.1.1 : dziecko potrafi komunikować się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych

Komp-VI.1.2 : dziecko potrafi zrozumieć znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy

Komp-VI.1.3 : dziecko potrafi zapisać i przechowywać wyniki swojej pracy w komputerze, a następnie korzysta z nich

Komp-VI.1.4 : dziecko potrafi zapisać i przechowywać wyniki swojej pracy na nośnikach elektronicznych, a następnie korzysta z nich

Komp-VI.1.6 : dziecko potrafi posługiwać się podstawowym słownictwem informatycznym

Komp-VI.3.3 : dziecko potrafi wykorzystać, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach

Komp-VI.3.4 : dziecko potrafi opisać cechy różnych postaci informacji (tekstowej, graficznej, dźwiękowej, audiowizualnej, multimedialnej)

Komp-VI.4.6 : dziecko potrafi opracować oraz zredagować wypracowanie (stosując podstawowe możliwości edytora tekstu w zakresie formatowania akapitu i strony, łącząc grafikę z tekstem)

Komp-VI.4.9 : dziecko potrafi przygotować proste animacje i prezentacje multimedialne

Komp-VI.5.1 : dziecko potrafi tworzyć ciągi poleceń korzystając z prostych narzędzi programistycznych (np. tworząc proste motywy lub sterując obiektem na ekranie)

Komp-VI.5.2 : dziecko potrafi uczestniczyć w pracy zespołowej w sposób aktywny (podejmując decyzje, porozumiewając się z innymi osobami)

Komp-VI.6.1 : dziecko potrafi korzystać z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomaganie i wzbogacania realizacji zagadnień z wybranych przedmiotów;

Komp-VI.7.1 : dziecko potrafi opisać przykłady wykorzystania komputera i internetu w życiu codziennym

Pol-IV-VI.18.1 : dziecko potrafi skonfrontować sytuację, w której znajduje się bohater literacki z własnymi doświadczeniami

Pol-IV-VI.26.1 : dziecko potrafi rozpoznać elementy dzieła filmowego i telewizyjnego (scenariusz, reżyseria, ujęcie, gra aktorska)

Pol-IV-VI.27.1 : dziecko potrafi rozpoznać cechy charakterystyczne przekazów audiowizualnych (filmy, programy telewizyjne, programy rozrywkowe)

Pol-IV-VI.27.2 : dziecko potrafi nazwać elementy tworzące przekaz audiowizualny (ruchome obrazy, warstwa dźwiękowa)

Lista załączników:

Movie maker instrukcja obsługi.pdf