

Zajęcia komputerowe klasa VI

1 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: MY, DZIECI SIECI II

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Zajęcia komputerowe

Streszczenie:

Wprowadzenie do tematyki nowego roku szkolnego, przypomnienie wydarzeń z poprzedniego roku szkolnego.

Cele:

- ewaluacja wiedzy i umiejętności uczniów i uczennic;
- poznanie potrzeb i zainteresowań uczniów i uczennic w kontekście przedmiotu;
- utrwalenie wiedzy i umiejętności wprowadzonych w poprzednim roku szkolnym.

Potrzebne materiały:

- proponowana aplikacja: <http://padlet.com/>.

Przebieg:

1. N. wita się z dziećmi, nawiązując do mijających wakacji dopytuje o wrażenia i wspomnienia dzieci. Może przy okazji spytać, czy korzystały w czasie wakacji z technologii - z jakich? w jakim celu? (7 minut);
2. N. wyjaśnia dzieciom, że na pierwszych zajęciach w tym roku przypomną sobie, co robiły w poprzednim roku szkolnym oraz omówią, czego jeszcze chciałyby się nauczyć.
3. Dzieci wymieniają, co robiły w poprzednim roku. Mogą się przy tym dzielić wspomnieniami i anegdotami z pracy nad różnymi projektami. Kiedy lista jest gotowa N. pyta dzieci, które zadania były dla nich najciekawsze i najbardziej angażujące oraz które chciałyby jeszcze powtórzyć (10 minut);
4. Następnie zadaniem dzieci jest stworzenie prostego plakatu cyfrowego (proponowana aplikacja: <http://padlet.com/>), na którym każde z nich zawarłoby rzeczy, których chciałyby się nauczyć w tym roku szkolnym - mogą to być hasła, zdjęcia, rysunki stworzone przez dzieci (15 minut);
5. Na zakończenie N. wraz z dziećmi omawia stworzone plakaty oraz opowiada o tym, jakie ma propozycje na ten rok szkolny dla dzieci (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Zajęcia komputerowe

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

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.1.6 : dziecko potrafi posługiwać się podstawowym słownictwem informatycznym

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.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;

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

2 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: SKETCHUP - TWORZENIE OBIEKTÓW 3D

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Zajęcia komputerowe

Streszczenie:

Dzieci uczą się obsługi programu, służącego do modelowania grafiki 3D. Przeglądają prace tworzone przez społeczność oraz tworzą własne.

Cele:

- poznanie podstaw obsługi programu Sketchup Make;
- kształtowanie umiejętności tworzenia obiektów 3D;
- rozwijanie umiejętności wyszukiwania informacji;
- kształtowanie umiejętności pracy projektowej.

Potrzebne materiały:

- dostęp do internetu;
- zainstalowany program "Sketchup make";
- plik w formie cyfrowej "Sketchup Make - instrukcja obsługi".

Przebieg:

Lekcja 1

1. N. wyjaśnia dzieciom, że niezwykle przydatne np. w pracy architekta czy projektanta gier komputerowych jest umiejętność tworzenia trójwymiarowych modeli.
 - Czym się różni model trójwymiarowy od zwykłej grafiki?
2. W ramach tego zadania dzieci będą się uczyć tworzyć grafikę 3D, za pomocą programu Sketchup Make. N. informuje dzieci, gdzie mogą znaleźć program. Wysyła lub udostępnia im plik "Sketchup Make - instrukcja obsługi" (5 minut);
3. Uczniowie i uczennice uruchamiają program. N. zapoznaje je z podstawowymi funkcjami oraz sposobem, w jaki obsługuje się kamerę. Dzieci przeglądają prace tworzone przez społeczność (np. wyszukując zabytkowe objekty) (20 minut);
4. Następnie dzieci wykonują polecenia z pierwszego przykładu zawartego w instrukcji. Na koniec mają możliwość eksperymentowania z poznanymi narzędziami, modyfikując ją wedle uznania (20 minut);

Lekcja 2

1. N. przypomina materiał z poprzedniej lekcji, dotyczący tworzenia obiektów 3D. Uczniowie i uczennice otwierają plik "Sketchup Make - instrukcja obsługi" (10 minut);
2. N. wraz z klasą wykonuje kolejny przykład z załączonego pliku. Po jego wykonaniu, dzieci mają możliwość eksperymentowania z poznanymi narzędziami (30 minut);
3. N. informuje klasę, że na następnej lekcji będą własne objekty i grafiki 3D według własnego pomysłu:
 - dzieci zastanawiają się, co chciałyby stworzyć, mogą przy tym skorzystać z internetu (np. wyszukiwarek graficznych (google.pl lub Bing.pl));
 - N. monitoruje ich pracę, pomaga oraz doradza w razie możliwości (5 minut);

Lekcja 3

1. N. informuje dzieci, że podczas dzisiejszej lekcji będą tworzyć własne projekty 3D. W razie konieczności krótko powtarza najważniejsze informacje związane z tworzeniem grafiki 3D i obsługą programu (10 minut);
2. Dzieci tworzą grafikę 3D, bazując na przygotowanych materiałach. Przygotowane grafiki zostają zapisane na dysku lub przesłane do N. poprzez e-mail. (30 minut);
3. Chętne osoby mogą zaprezentować swoje projekty, otwierając je na swoich komputerach i opisując zainteresowanym osobom (można również wyeksportować model klikając File -> 3D warehouse -> Share model...) (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Zajęcia komputerowe

Metody:

Instruktaż

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

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.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)

Lista załączników:

Sketchup Make instrukcja obsługi.pdf

3 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: SKETCHUP - TWORZENIE OBIEKTÓW 3D

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Zajęcia komputerowe

Streszczenie:

Dzieci uczą się obsługi programu, służącego do modelowania grafiki 3D. Przeglądają prace tworzone przez społeczność oraz tworzą własne.

Cele:

- poznanie podstaw obsługi programu Sketchup Make;
- kształtowanie umiejętności tworzenia obiektów 3D;
- rozwijanie umiejętności wyszukiwania informacji;
- kształtowanie umiejętności pracy projektowej.

Potrzebne materiały:

- dostęp do internetu;
- zainstalowany program "Sketchup make";
- plik w formie cyfrowej "Sketchup Make - instrukcja obsługi".

Przebieg:

Lekcja 1

1. N. wyjaśnia dzieciom, że niezwykle przydatne np. w pracy architekta czy projektanta gier komputerowych jest umiejętność tworzenia trójwymiarowych modeli.
 - Czym się różni model trójwymiarowy od zwykłej grafiki?
2. W ramach tego zadania dzieci będą się uczyć tworzyć grafikę 3D, za pomocą programu Sketchup Make. N. informuje dzieci, gdzie mogą znaleźć program. Wysyła lub udostępnia im plik "Sketchup Make - instrukcja obsługi" (5 minut);
3. Uczniowie i uczennice uruchamiają program. N. zapoznaje je z podstawowymi funkcjami oraz sposobem, w jaki obsługuje się kamerę. Dzieci przeglądają prace tworzone przez społeczność (np. wyszukując zabytkowe objekty) (20 minut);
4. Następnie dzieci wykonują polecenia z pierwszego przykładu zawartego w instrukcji. Na koniec mają możliwość eksperymentowania z poznanymi narzędziami, modyfikując ją wedle uznania (20 minut);

Lekcja 2

1. N. przypomina materiał z poprzedniej lekcji, dotyczący tworzenia obiektów 3D. Uczniowie i uczennice otwierają plik "Sketchup Make - instrukcja obsługi" (10 minut);
2. N. wraz z klasą wykonuje kolejny przykład z załączonego pliku. Po jego wykonaniu, dzieci mają możliwość eksperymentowania z poznanymi narzędziami (30 minut);
3. N. informuje klasę, że na następnej lekcji będą własne objekty i grafiki 3D według własnego pomysłu:
 - dzieci zastanawiają się, co chciałyby stworzyć, mogą przy tym skorzystać z internetu (np. wyszukiwarek graficznych (google.pl lub bing.pl));
 - N. monitoruje ich pracę, pomaga oraz doradza w razie możliwości (5 minut);

Lekcja 3

1. N. informuje dzieci, że podczas dzisiejszej lekcji będą tworzyć własne projekty 3D. W razie konieczności krótko powtarza najważniejsze informacje związane z tworzeniem grafiki 3D i obsługą programu (10 minut);
2. Dzieci tworzą grafikę 3D, bazując na przygotowanych materiałach. Przygotowane grafiki zostają zapisane na dysku lub przesłane do N. poprzez e-mail. (30 minut);
3. Chętne osoby mogą zaprezentować swoje projekty, otwierając je na swoich komputerach i opisując zainteresowanym osobom (można również wyeksportować model klikając File -> 3D warehouse -> Share model...) (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Zajęcia komputerowe

Metody:

Instruktaż

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

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.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)

Lista załączników:

Sketchup Make instrukcja obsługi.pdf

4 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: SKETCHUP - TWORZENIE OBIEKTÓW 3D

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Zajęcia komputerowe

Streszczenie:

Dzieci uczą się obsługi programu, służącego do modelowania grafiki 3D. Przeglądają prace tworzone przez społeczność oraz tworzą własne.

Cele:

- poznanie podstaw obsługi programu Sketchup Make;
- kształtowanie umiejętności tworzenia obiektów 3D;
- rozwijanie umiejętności wyszukiwania informacji;
- kształtowanie umiejętności pracy projektowej.

Potrzebne materiały:

- dostęp do internetu;
- zainstalowany program "Sketchup make";
- plik w formie cyfrowej "Sketchup Make - instrukcja obsługi".

Przebieg:

Lekcja 1

1. N. wyjaśnia dzieciom, że niezwykle przydatne np. w pracy architekta czy projektanta gier komputerowych jest umiejętność tworzenia trójwymiarowych modeli.
 - Czym się różni model trójwymiarowy od zwykłej grafiki?
2. W ramach tego zadania dzieci będą się uczyć tworzyć grafikę 3D, za pomocą programu Sketchup Make. N. informuje dzieci, gdzie mogą znaleźć program. Wysyła lub udostępnia im plik "Sketchup Make - instrukcja obsługi" (5 minut);
3. Uczniowie i uczennice uruchamiają program. N. zapoznaje je z podstawowymi funkcjami oraz sposobem, w jaki obsługuje się kamerę. Dzieci przeglądają prace tworzone przez społeczność (np. wyszukując zabytkowe objekty) (20 minut);
4. Następnie dzieci wykonują polecenia z pierwszego przykładu zawartego w instrukcji. Na koniec mają możliwość eksperymentowania z poznanymi narzędziami, modyfikując ją wedle uznania (20 minut);

Lekcja 2

1. N. przypomina materiał z poprzedniej lekcji, dotyczący tworzenia obiektów 3D. Uczniowie i uczennice otwierają plik "Sketchup Make - instrukcja obsługi" (10 minut);
2. N. wraz z klasą wykonuje kolejny przykład z załączonego pliku. Po jego wykonaniu, dzieci mają możliwość eksperymentowania z poznanymi narzędziami (30 minut);
3. N. informuje klasę, że na następnej lekcji będą własne objekty i grafiki 3D według własnego pomysłu:
 - dzieci zastanawiają się, co chciałyby stworzyć, mogą przy tym skorzystać z internetu (np. wyszukiwarek graficznych (google.pl lub Bing.pl));
 - N. monitoruje ich pracę, pomaga oraz doradza w razie możliwości (5 minut);

Lekcja 3

1. N. informuje dzieci, że podczas dzisiejszej lekcji będą tworzyć własne projekty 3D. W razie konieczności krótko powtarza najważniejsze informacje związane z tworzeniem grafiki 3D i obsługą programu (10 minut);
2. Dzieci tworzą grafikę 3D, bazując na przygotowanych materiałach. Przygotowane grafiki zostają zapisane na dysku lub przesłane do N. poprzez e-mail. (30 minut);
3. Chętne osoby mogą zaprezentować swoje projekty, otwierając je na swoich komputerach i opisując zainteresowanym osobom (można również wyeksportować model klikając File -> 3D warehouse -> Share model...) (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Zajęcia komputerowe

Metody:



Instruktaż

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

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.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)

Lista załączników:

Sketchup Make instrukcja obsługi.pdf

5 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: PORTALE SPOŁECZNOŚCIOWE - WPROWADZENIE

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 dyskutują, czym są media społecznościowe. Poznają przykłady serwisów społecznościowych.

Cele:

- zapoznanie dzieci z możliwościami serwisów społecznościowych;
- zapoznanie dzieci z przykładami serwisów społecznościowych;
- rozwinięcie świadomości czym są media społecznościowe i w jaki sposób można je wykorzystywać.

Potrzebne materiały:

- dostęp do internetu;
- ew. przykładowe profile założone przez nauczyciela na przedstawianych portalach;
- ew. tablica;
- proponowane serwisy do odwiedzenia:

- Facebook (<https://www.facebook.com/>);
- Nasza Klasa (<http://nk.pl/>);
- Twitter (<https://twitter.com/>);
- Pinterest (<http://pinterest.com/>).

Przebieg:

1. N. zapisuje na tablicy hasło: "media społecznościowe". Pytania:
 - czy wiecie albo domyślacie się, czym są media społecznościowe?;
 - z czym kojarzy się wam ta nazwa?
 - jeśli pytanie jest zbyt trudne zadaje pytania pomocnicze: "czym są media?", "co to jest społeczność?" (5 minut);
2. Warto, aby N. zapytał o każdy z przykładów mediów społecznościowych i omówił jego cechy oraz sposób tworzenia społeczności
 - blogi i mikroblogi (np. Blip, Twitter, tzw. blogosfera) (np. Czy blog jest medium społecznościowym?);
 - społeczności kontentowe (np. YouTube, Vimeo, Wikipedia);
 - serwisy społecznościowe (np. Facebook, Nk.pl);
 - wirtualne światy gier (np. World of Warcraft) (np. Czy słyszeliście o grach online? Co to jest? Czy to też jest medium społecznościowe?) (5 minut);
3. Dzieci tworzą krótką notatkę, korzystając z edytora tekstów, w której wypisują odpowiedzi na pytania:
 - czym są media społecznościowe?;
 - jakie są zalety mediów społecznościowych?;
 - jakie są wady mediów społecznościowych?;
 - dzieci mogą też opisać swoje dotychczasowe doświadczenia z mediami społecznościowymi (15 minut);
4. N. zaprasza młodzież na "wycieczkę" po serwisach społecznościowych. Uczniowie i uczennice wchodzi na proponowane przez N. serwisy. Ich zadaniem jest wypisanie trzech cech, którymi można opisać, zdefiniować dany serwis. Zadanie wykonują w parach. Następnie pary dobierają się w czwórki i na wzajem porównują wypisane przez siebie cechy. Czy na coś innego zwróciły uwagę? Czy zgadzają się z opisem drugiej pary? (15 minut);
5. N. podsumowuje spotkanie i zapowiada, że w ciągu kolejnych spotkań, dzieci dowiedzą się więcej na temat bezpieczeństwa w korzystaniu z portali społecznościowych oraz poznają aspekty obecności w sieci.

Możliwe kontynuacje:

Zadanie *Mój bezpieczny profil*

Warianty:

- notatki stworzone na lekcji, dzieci mogą opublikować na klasowym blogu.

Potencjalne problemy:

1. Jeśli n. nie zdecyduje się na złożenie profili przykładowych polecane jest zapoznanie dzieci poprzez profile osób znanych. Np.
 - Facebook
 - <https://www.facebook.com/JKRowling?fref=ts> profil. JKRowling
 - <https://www.facebook.com/robertdowneyjr> profil. Robert Downey Jr.
 - Nasza Klasa - aby zobaczyć profil osoby na nk. należy się wcześniej zalogować. Bez logowania można wejść na strony grup., np.
 - <http://nk.pl/grupy/21153> Grupa zrzeszająca fanów Artura Boruca;
 - grupa zrzeszająca fanów Maćka Musiała
<http://nk.pl/grupy/238125/forum/2>
 - Twitter
 - https://twitter.com/JennifLawrence_ profil Jennifer Lawrence
 - <https://twitter.com/suzcollins1> profil Suzane Collins
 - Pinterst służy do wyszukiwania interesujących pomysłów lub zdjęć i w formie uproszczonej można z niego korzystać bez zalogowania.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Zajęcia komputerowe

Metody:

Pokaz

Metoda ewaluacyjna

Techniki:

Elicitation

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

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

Pol-IV-VI.4.1 : dziecko potrafi zidentyfikować wypowiedź jako tekst informacyjny, literacki lub reklamowy

Psych-IV-VI.8.1 : dziecko wie, dlaczego ludzie tworzą i wybierają grupy

Psych-IV-VI.8.2 : dziecko wie, jak grupa potrafi wpływać na decyzje jednostki

Psych-IV-VI.8.5 : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych



KAPITAŁ LUDZKI
CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA!



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



6 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: MÓJ BEZPIECZNY PROFIL

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 tworzą przykładowy profil społecznościowy fikcyjnej osoby. Poznają zasady bezpiecznego korzystania z internetu.

Cele:

- zapoznanie dzieci z możliwościami serwisów społecznościowych;
- przypomnienie dzieciom zasad bezpiecznego korzystania z internetu;
- rozwijanie umiejętności tworzenia własnego profilu w serwisie społecznościowym.

Potrzebne materiały:

- dostęp do internetu;
- ew. folder ze zdjęciami do wykorzystania przez dzieci;
- plakat dotyczący bezpieczeństwa w sieci:
 - http://stronydladzieci.pl/images/bezpieczny_internet.jpg;
 - <http://edukacjamedialna.edu.pl/media/catalogue/section/image/edu6.jpg>;

- dostęp do aplikacji Fakebook: <http://www.classtools.net/FB/home-page>.

Przebieg:

1. N. wyjaśnia dzieciom, że korzystając z mediów społecznościowych, powinny znać podstawowe zasady bezpieczeństwa z nimi związane. N. prosi dzieci o obejrzenie plakatu przedstawiającego zasady bezpieczeństwa w sieci. Grupa omawia poszczególne zasady. Daje przykłady z życia:
 - Nie ufaj osobom poznanym w sieci!;
 - Mów, jeśli coś jest nie tak!;
 - Zabezpiecz swój komputer!;
 - Nie podawaj swoich danych (10 minut);
2. N. prosi dzieci o otwarcie aplikacji Fakebook, która jest narzędziem do tworzenia fikcyjnych profili. Zadaniem uczniów i uczennic jest stworzenie profilu specjalisty lub superbohatera, który będzie radził swoim znajomym i obserwującym jego profil w jaki sposób bezpiecznie korzystać z internetu. Dzieci dodatkowo mogą dodawać filmy i grafiki o bezpieczeństwie w sieci np.:
 - <http://www.youtube.com/watch?v=PMPipsTqm5w> (Bezpieczeństwo w sieci);
 - <http://www.youtube.com/watch?v=5Y9Mb0tNPy4> (Bezpieczeństwo w sieci / Portale społecznościowe - zasady, wskazówki, porady);
 - http://www.youtube.com/watch?v=XoUG8hn5_j0 (Bądź bezpieczny w sieci 3. - Małe zdjęcie DUŻY problem);
3. Po stworzeniu profili, dzieci udostępniają je (opcja "Share") i oglądają profile innych oraz je komentują (warto pamiętać o zasadzie: dwie rzeczy, które się udały i jedna do poprawy). Komentarze mogą zamieszczać na swoich profilach.

Możliwe kontynuacje:

- zadanie *Moja postać historyczna*.

Potencjalne problemy:

1. Jeśli młodzież będzie miała problemy z uzupełnieniem profilu, warto zachęcić ją, aby wspólnie próbowała rozwiązać problemy. N. może również przeprowadzić uczniów i uczennice po kolei przez etapy tworzenia profili na fakebook'u.
2. Gdyby plakat ze strony http://stronydladzieci.pl/images/bezpieczny_internet.jpg nie był dostępny, jego podstawowe treści to:
 - **Nie ufaj osobom poznanym w sieci!** Nigdy nie można w 100% zaufać komuś poznanemu w sieci, nie możesz być pewien, kim ona naprawdę jest. Mówi, że ma 8 lat, ale może mieć 40! Nie spotykaj się bez wiedzy rodziców z internetowymi

znajomymi w prawdziwym świecie.

- **Mów jeśli coś jest nie tak!** W sytuacji kiedy ktoś lub coś Cię w internecie zaniepokoi lub wystraszy, koniecznie powiedz o tym rodzicom lub zaufanej osobie dorosłej.
- **Nie podawaj swoich danych!** W internecie posługuj się tylko nickiem (internetowy pseudonim) i nigdy nie podawaj swoich prawdziwych danych osobowych, takich jak imię, nazwisko, numer telefonu, adres domowy, czy numer szkoły.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Zajęcia komputerowe

Metody:

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

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

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.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.17.1 : dziecko potrafi nazwać swoje reakcje czytelnicze (odczucia, wrażenia)

Pol-IV-VI.35.2 : dziecko posiada umiejętność dostosowania sposobu komunikacji do zamierzonego celu

Pol-IV-VI.37.1 : dziecko posiada umiejętność posługiwania się różnymi formami językowymi

Pol-IV-VI.4.1 : dziecko potrafi zidentyfikować wypowiedź jako tekst informacyjny, literacki lub reklamowy

Pol-IV-VI.48.1 : dziecko potrafi poprawnie pisać pod względem ortograficznym



KAPITAŁ LUDZKI
CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA!



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



7 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: MOJA HISTORYCZNA POSTAĆ

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:

Dzieci biorą udział w dramie na platformie społecznościowej, w której wcielają się w różne postaci historyczne. Zadanie realizowane przez 3 godziny lekcyjne.

Cele:

- zapoznanie z możliwościami portali społecznościowych przy odtwarzaniu procesów historycznych;
- rozwijanie umiejętności komunikowania się za pośrednictwem internetu;
- zapoznanie z ważnymi postaciami i ideami, wydarzeniami i procesami historycznymi;
- osobiste zaangażowanie uczniów i uczennic w proces nauczania.

Potrzebne materiały:

- dostęp do internetu;

- przygotowany przez nauczyciela profil na portalu społecznościowym;
- ew. spis ról do wcielenia się dla uczniów i uczennic;
- przed realizacją zajęć warto skonsultować realizację z prowadzącym/cą zajęcia historyczne;
- do realizacji projektu z grupami mniej zaawansowanymi polecany jest:
 - fakebook (przeznaczony do tworzenia fikcyjnych profili, jego minusem brak możliwości interakcji z innymi użytkownikami)
- w innych przypadkach N. może zaproponować dzieciom korzystanie z:
 - Google+ (umożliwia tworzenie zamkniętych społeczności; szczegóły: <https://support.google.com/plus/answer/2872671?hl=pl>);
 - Edmodo, serwisu stworzonego z myślą o edukacji (choć wymaga podstawowej znajomości j. angielskiego);
 - Facebooka (choć jego wadą jest, że często konta fikcyjne są usuwane, a dyskusje mogą się okazać trudne do uporządkowania);
- proponowane strony do wykorzystania:
 - http://pl.wikibooks.org/wiki/Historia_powszechna;
 - <http://www.artbabble.org/>;
 - <http://www.metmuseum.org/toah/hm/04/hm04.htm/#/06/World-Map>;
 - http://pl.wikipedia.org/wiki/Kalendarium_historii_Polski;
 - <http://www.genealogia.okiem.pl/>
 - <http://artyzm.com/theme.php?id=11> (historia w malarstwie polskim);
 - http://historia_kobiet.w.interia.pl/glowna.html.

Przebieg:

Wprowadzenie

N. przypomina uczniom i uczennicom, o czym rozmawiali w ramach poprzednich lekcji. Teraz przyszedł czas na wprowadzenie nowych umiejętności i wiedzy w życie. W ciągu trzech kolejnych spotkań zadaniem dzieci będzie realizacja projektu historycznego „Wehikuł czasu”. Wcielając się w postaci z różnych epok historycznych, dzieci będą miały możliwość porównania przekonań i ideałów, które dominowały w różnych czasach. Dzieci zapoznają się z platformą, z której będą korzystały na potrzeby projektu oraz, jeśli to konieczne, zakładają swoje profile.

Założenia projektu

1. Każde dziecko losuje jedną postać historyczną, w którą ma się wcielić
2. Dzieci mogą wymieniać się wylosowanymi postaciami
3. Dzieci mogą wymyślić własną postać, w którą chciałyby się wcielić, jeśli jeszcze nikt nie

ma jej przypisanej

4. Dzieci wcielają się w wylosowaną postać, tworząc jej profil i jako ona się wypowiadając (nawet jeśli same mają inne przekonania)
5. Jeśli N. zauważy, że dzieci nie korzystają ze znanych mu rozwijających możliwości portalu przedstawia je uczniom i uczennicom.

Zadania do zrealizowania w ramach projektu

1. Stworzenie profilu postaci historycznej, w którym są zawarte:
 - zdjęcie profilowe,
 - dane biograficzne, fakty z życia (data urodzin, data śmierci, najważniejsze wydarzenia historyczne),
 - cytaty (rzeczywiste lub takie, które mogłyby być przypisane tej postaci),
 - oznaczenie członków rodziny, przyjaciół,
 - galeria zdjęć, grafik związanych z daną postacią.
2. Komentowanie wydarzeń i wpisów innych postaci (aby było to efektywne, N. może określić, w jakich grupach dzieci powinny choć raz w tygodniu dodać komentarz);
3. W drugim i trzecim tygodniu dzieci nie tylko uzupełniają swoje profile, muszą również odpowiedzieć na swoich profilach na problemy stawiane przed nimi. Warto, aby angażowały się w dyskusję z innymi postaciami historycznymi:
 - „Czy warto poświęcić życie dla kraju i co to znaczy?”;
 - „Jak rozumiesz pojęcie „wolność”?”;
 - „Jak rozumiesz pojęcie „równość”?”.

Podsumowanie

W trzecim tygodniu N. wraz z dziećmi podsumowuje pracę nad profilami. Chętne osoby mogą wyświetlić na forum klasy swój profil, opisać swoją postać i opowiedzieć, czego ciekawego się dowiedziały.

Warianty:

- Tematyka zadania może nawiązywać do projektu "Polska pod zaborami" proponowanego do realizacji w ramach lekcji historii. W projekcie tym dzieci wcielają się w postaci historyczne i tworzą ich profile na portalach społecznościowych. Warto skonsultować, czy taki projekt odbywa się w ramach historii. Jeśli tak proponowane zajęcia mogą być jego przedłużeniem.

Potencjalne problemy:

- Jeśli uczniowie i uczennice dopiero tworzą swoje profile i mają poczucie nie wystarczającej wiedzy historycznej, warto skierować ich na strony, które mogą im pomóc w wypełnieniu profilu
 - http://pl.wikipedia.org/wiki/Strona_g%C5%82%C3%B3wna
 - <http://www.genealogia.okiem.pl/>

- <http://artyzm.com/theme.php?id=11> (historia w malarstwie polskim)
- http://historia_kobiet.w.interia.pl/glowna.html

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Historia i społeczeństwo

Przedsiębiorczość

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

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

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

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

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

Pol-IV-VI.22.1 : dziecko potrafi odróżnić realizm od fantastyki

Pol-IV-VI.29.1 : dziecko potrafi scharakteryzować bohatera

Pol-IV-VI.35.2 : dziecko posiada umiejętność dostosowania sposobu komunikacji do zamierzonego celu

Pol-IV-VI.38.6 : dziecko potrafi stworzyć opis postaci

Pol-IV-VI.47.2 : dziecko potrafi używać przymiotników i przysłówków we właściwych kontekstach

Pol-IV-VI.48.5 : dziecko potrafi wykorzystać wiedzę o sposobach pisania nazw własnych i pospolitych

Pol-IV-VI.7.1 : dziecko potrafi odnaleźć informacje w tekście wyrażone wprost

Pol-IV-VI.7.2 : dziecko potrafi odnaleźć informacje w tekście wyrażone pośrednio (ukryte)

Pol-IV-VI.9.1 : dziecko potrafi wnioskować na podstawie przesłanek zawartych w tekście

Psych-IV-VI.2.3 : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Przed-VI.5.6 : dziecko zna podstawowe zasady autoprezentacji i potrafi je zastosować

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi wymienić przykładowe postaci historyczne.

Lista załączników:

Proponowane role dla uczniów i uczennic.doc

8 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: MOJA HISTORYCZNA POSTAĆ

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:

Dzieci biorą udział w dramie na platformie społecznościowej, w której wcielają się w różne postaci historyczne. Zadanie realizowane przez 3 godziny lekcyjne.

Cele:

- zapoznanie z możliwościami portali społecznościowych przy odtwarzaniu procesów historycznych;
- rozwijanie umiejętności komunikowania się za pośrednictwem internetu;
- zapoznanie z ważnymi postaciami i ideami, wydarzeniami i procesami historycznymi;
- osobiste zaangażowanie uczniów i uczennic w proces nauczania.

Potrzebne materiały:

- dostęp do internetu;

- przygotowany przez nauczyciela profil na portalu społecznościowym;
- ew. spis ról do wcielenia się dla uczniów i uczennic;
- przed realizacją zajęć warto skonsultować realizację z prowadzącym/cą zajęcia historyczne;
- do realizacji projektu z grupami mniej zaawansowanymi polecany jest:
 - fakebook (przeznaczony do tworzenia fikcyjnych profili, jego minusem brak możliwości interakcji z innymi użytkownikami)
- w innych przypadkach N. może zaproponować dzieciom korzystanie z:
 - Google+ (umożliwia tworzenie zamkniętych społeczności; szczegóły: <https://support.google.com/plus/answer/2872671?hl=pl>);
 - Edmodo, serwisu stworzonego z myślą o edukacji (choć wymaga podstawowej znajomości j. angielskiego);
 - Facebooka (choć jego wadą jest, że często konta fikcyjne są usuwane, a dyskusje mogą się okazać trudne do uporządkowania);
- proponowane strony do wykorzystania:
 - http://pl.wikibooks.org/wiki/Historia_powszechna;
 - <http://www.artbabble.org/>;
 - <http://www.metmuseum.org/toah/hm/04/hm04.htm/#/06/World-Map>;
 - http://pl.wikipedia.org/wiki/Kalendarium_historii_Polski;
 - <http://www.genealogia.okiem.pl/>
 - <http://artyzm.com/theme.php?id=11> (historia w malarstwie polskim);
 - http://historia_kobiet.w.interia.pl/glowna.html.

Przebieg:

Wprowadzenie

N. przypomina uczniom i uczennicom, o czym rozmawiali w ramach poprzednich lekcji. Teraz przyszedł czas na wprowadzenie nowych umiejętności i wiedzy w życie. W ciągu trzech kolejnych spotkań zadaniem dzieci będzie realizacja projektu historycznego „Wehikuł czasu”. Wcielając się w postaci z różnych epok historycznych, dzieci będą miały możliwość porównania przekonań i ideałów, które dominowały w różnych czasach. Dzieci zapoznają się z platformą, z której będą korzystały na potrzeby projektu oraz, jeśli to konieczne, zakładają swoje profile.

Założenia projektu

1. Każde dziecko losuje jedną postać historyczną, w którą ma się wcielić
2. Dzieci mogą wymieniać się wylosowanymi postaciami
3. Dzieci mogą wymyślić własną postać, w którą chciałyby się wcielić, jeśli jeszcze nikt nie

ma jej przypisanej

4. Dzieci wcielają się w wylosowaną postać, tworząc jej profil i jako ona się wypowiadając (nawet jeśli same mają inne przekonania)
5. Jeśli N. zauważy, że dzieci nie korzystają ze znanych mu rozwijających możliwości portalu przedstawia je uczniom i uczennicom.

Zadania do zrealizowania w ramach projektu

1. Stworzenie profilu postaci historycznej, w którym są zawarte:
 - zdjęcie profilowe,
 - dane biograficzne, fakty z życia (data urodzin, data śmierci, najważniejsze wydarzenia historyczne),
 - cytaty (rzeczywiste lub takie, które mogłyby być przypisane tej postaci),
 - oznaczenie członków rodziny, przyjaciół,
 - galeria zdjęć, grafik związanych z daną postacią.
2. Komentowanie wydarzeń i wpisów innych postaci (aby było to efektywne, N. może określić, w jakich grupach dzieci powinny choć raz w tygodniu dodać komentarz);
3. W drugim i trzecim tygodniu dzieci nie tylko uzupełniają swoje profile, muszą również odpowiedzieć na swoich profilach na problemy stawiane przed nimi. Warto, aby angażowały się w dyskusję z innymi postaciami historycznymi:
 - „Czy warto poświęcić życie dla kraju i co to znaczy?”;
 - „Jak rozumiesz pojęcie „wolność”?”;
 - „Jak rozumiesz pojęcie „równość”?”.

Podsumowanie

W trzecim tygodniu N. wraz z dziećmi podsumowuje pracę nad profilami. Chętne osoby mogą wyświetlić na forum klasy swój profil, opisać swoją postać i opowiedzieć, czego ciekawego się dowiedziały.

Warianty:

- Tematyka zadania może nawiązywać do projektu "Polska pod zaborami" proponowanego do realizacji w ramach lekcji historii. W projekcie tym dzieci wcielają się w postaci historyczne i tworzą ich profile na portalach społecznościowych. Warto skonsultować, czy taki projekt odbywa się w ramach historii. Jeśli tak proponowane zajęcia mogą być jego przedłużeniem.

Potencjalne problemy:

- Jeśli uczniowie i uczennice dopiero tworzą swoje profile i mają poczucie nie wystarczającej wiedzy historycznej, warto skierować ich na strony, które mogą im pomóc w wypełnieniu profilu
 - http://pl.wikipedia.org/wiki/Strona_g%C5%82%C3%B3wna
 - <http://www.genealogia.okiem.pl/>

- <http://artyzm.com/theme.php?id=11> (historia w malarstwie polskim)
- http://historia_kobiet.w.interia.pl/glowna.html

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Historia i społeczeństwo

Przedsiębiorczość

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

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

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

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

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

Pol-IV-VI.22.1 : dziecko potrafi odróżnić realizm od fantastyki

Pol-IV-VI.29.1 : dziecko potrafi scharakteryzować bohatera

Pol-IV-VI.35.2 : dziecko posiada umiejętność dostosowania sposobu komunikacji do zamierzonego celu

Pol-IV-VI.38.6 : dziecko potrafi stworzyć opis postaci

Pol-IV-VI.47.2 : dziecko potrafi używać przymiotników i przysłówków we właściwych kontekstach

Pol-IV-VI.48.5 : dziecko potrafi wykorzystać wiedzę o sposobach pisania nazw własnych i pospolitych

Pol-IV-VI.7.1 : dziecko potrafi odnaleźć informacje w tekście wyrażone wprost

Pol-IV-VI.7.2 : dziecko potrafi odnaleźć informacje w tekście wyrażone pośrednio (ukryte)

Pol-IV-VI.9.1 : dziecko potrafi wnioskować na podstawie przesłanek zawartych w tekście

Psych-IV-VI.2.3 : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Przed-VI.5.6 : dziecko zna podstawowe zasady autoprezentacji i potrafi je zastosować

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi wymienić przykładowe postaci historyczne.

Lista załączników:

Proponowane role dla uczniów i uczennic.doc

9 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: MOJA HISTORYCZNA POSTAĆ

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:

Dzieci biorą udział w dramie na platformie społecznościowej, w której wcielają się w różne postaci historyczne. Zadanie realizowane przez 3 godziny lekcyjne.

Cele:

- zapoznanie z możliwościami portali społecznościowych przy odtwarzaniu procesów historycznych;
- rozwijanie umiejętności komunikowania się za pośrednictwem internetu;
- zapoznanie z ważnymi postaciami i ideami, wydarzeniami i procesami historycznymi;
- osobiste zaangażowanie uczniów i uczennic w proces nauczania.

Potrzebne materiały:

- dostęp do internetu;

- przygotowany przez nauczyciela profil na portalu społecznościowym;
- ew. spis ról do wcielenia się dla uczniów i uczennic;
- przed realizacją zajęć warto skonsultować realizację z prowadzącym/cą zajęcia historyczne;
- do realizacji projektu z grupami mniej zaawansowanymi polecany jest:
 - fakebook (przeznaczony do tworzenia fikcyjnych profili, jego minusem brak możliwości interakcji z innymi użytkownikami)
- w innych przypadkach N. może zaproponować dzieciom korzystanie z:
 - Google+ (umożliwia tworzenie zamkniętych społeczności; szczegóły: <https://support.google.com/plus/answer/2872671?hl=pl>);
 - Edmodo, serwisu stworzonego z myślą o edukacji (choć wymaga podstawowej znajomości j. angielskiego);
 - Facebooka (choć jego wadą jest, że często konta fikcyjne są usuwane, a dyskusje mogą się okazać trudne do uporządkowania);
- proponowane strony do wykorzystania:
 - http://pl.wikibooks.org/wiki/Historia_powszechna;
 - <http://www.artbabble.org/>;
 - <http://www.metmuseum.org/toah/hm/04/hm04.htm/#/06/World-Map>;
 - http://pl.wikipedia.org/wiki/Kalendarium_historii_Polski;
 - <http://www.genealogia.okiem.pl/>
 - <http://artyzm.com/theme.php?id=11> (historia w malarstwie polskim);
 - http://historia_kobiet.w.interia.pl/glowna.html.

Przebieg:

Wprowadzenie

N. przypomina uczniom i uczennicom, o czym rozmawiali w ramach poprzednich lekcji. Teraz przyszedł czas na wprowadzenie nowych umiejętności i wiedzy w życie. Wciągu trzech kolejnych spotkań zadaniem dzieci będzie realizacja projektu historycznego „Wehikuł czasu”. Wcielając się w postaci z różnych epok historycznych, dzieci będą miały możliwość porównania przekonań i ideałów, które dominowały w różnych czasach. Dzieci zapoznają się z platformą, z której będą korzystały na potrzeby projektu oraz, jeśli to konieczne, zakładają swoje profile.

Założenia projektu

1. Każde dziecko losuje jedną postać historyczną, w którą ma się wcielić
2. Dzieci mogą wymieniać się wylosowanymi postaciami
3. Dzieci mogą wymyślić własną postać, w którą chciałyby się wcielić, jeśli jeszcze nikt nie

ma jej przypisanej

4. Dzieci wcielają się w wylosowaną postać, tworząc jej profil i jako ona się wypowiadając (nawet jeśli same mają inne przekonania)
5. Jeśli N. zauważy, że dzieci nie korzystają ze znanych mu rozwijających możliwości portalu przedstawia je uczniom i uczennicom.

Zadania do zrealizowania w ramach projektu

1. Stworzenie profilu postaci historycznej, w którym są zawarte:
 - zdjęcie profilowe,
 - dane biograficzne, fakty z życia (data urodzin, data śmierci, najważniejsze wydarzenia historyczne),
 - cytaty (rzeczywiste lub takie, które mogłyby być przypisane tej postaci),
 - oznaczenie członków rodziny, przyjaciół,
 - galeria zdjęć, grafik związanych z daną postacią.
2. Komentowanie wydarzeń i wpisów innych postaci (aby było to efektywne, N. może określić, w jakich grupach dzieci powinny choć raz w tygodniu dodać komentarz);
3. W drugim i trzecim tygodniu dzieci nie tylko uzupełniają swoje profile, muszą również odpowiedzieć na swoich profilach na problemy stawiane przed nimi. Warto, aby angażowały się w dyskusję z innymi postaciami historycznymi:
 - „Czy warto poświęcić życie dla kraju i co to znaczy?”;
 - „Jak rozumiesz pojęcie „wolność”?”;
 - „Jak rozumiesz pojęcie „równość”?”.

Podsumowanie

W trzecim tygodniu N. wraz z dziećmi podsumowuje pracę nad profilami. Chętne osoby mogą wyświetlić na forum klasy swój profil, opisać swoją postać i opowiedzieć, czego ciekawego się dowiedziały.

Warianty:

- Tematyka zadania może nawiązywać do projektu "Polska pod zaborami" proponowanego do realizacji w ramach lekcji historii. W projekcie tym dzieci wcielają się w postaci historyczne i tworzą ich profile na portalach społecznościowych. Warto skonsultować, czy taki projekt odbywa się w ramach historii. Jeśli tak proponowane zajęcia mogą być jego przedłużeniem.

Potencjalne problemy:

- Jeśli uczniowie i uczennice dopiero tworzą swoje profile i mają poczucie nie wystarczającej wiedzy historycznej, warto skierować ich na strony, które mogą im pomóc w wypełnieniu profilu
 - http://pl.wikipedia.org/wiki/Strona_g%C5%82%C3%B3wna
 - <http://www.genealogia.okiem.pl/>

- <http://artyzm.com/theme.php?id=11> (historia w malarstwie polskim)
- http://historia_kobiet.w.interia.pl/glowna.html

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Historia i społeczeństwo

Przedsiębiorczość

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

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

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

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

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

Pol-IV-VI.22.1 : dziecko potrafi odróżnić realizm od fantastyki

Pol-IV-VI.29.1 : dziecko potrafi scharakteryzować bohatera

Pol-IV-VI.35.2 : dziecko posiada umiejętność dostosowania sposobu komunikacji do zamierzonego celu

Pol-IV-VI.38.6 : dziecko potrafi stworzyć opis postaci

Pol-IV-VI.47.2 : dziecko potrafi używać przymiotników i przysłówków we właściwych kontekstach

Pol-IV-VI.48.5 : dziecko potrafi wykorzystać wiedzę o sposobach pisania nazw własnych i pospolitych

Pol-IV-VI.7.1 : dziecko potrafi odnaleźć informacje w tekście wyrażone wprost

Pol-IV-VI.7.2 : dziecko potrafi odnaleźć informacje w tekście wyrażone pośrednio (ukryte)

Pol-IV-VI.9.1 : dziecko potrafi wnioskować na podstawie przesłanek zawartych w tekście

Psych-IV-VI.2.3 : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Przed-VI.5.6 : dziecko zna podstawowe zasady autoprezentacji i potrafi je zastosować

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi wymienić przykładowe postaci historyczne.

Lista załączników:

Proponowane role dla uczniów i uczennic.doc

10 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: TWORZENIE STRON INTERNETOWYCH

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:

Dzieci poznają podstawy tworzenia stron internetowych. Uczą się je wykorzystywać w codziennych sytuacjach, jak np. informacja o organizowanym wydarzeniu.

Cele:

- zapoznanie z sposobem tworzenia stron internetowych;
- rozwijanie umiejętności tworzenia stron internetowych;
- rozwijanie umiejętności pisania tekstów, docierających do szerszej publiczności;
- rozwijanie umiejętności pisania ogłoszeń, zaproszeń;
- uświadomienie specyfiki budowania stron internetowych.

Potrzebne materiały:

- proponowana aplikacja do wykorzystania na lekcji: <https://tackk.com/> (serwis Tackk - posiadający udogodnienia dla nauczycieli), <http://pl.wix.com/> (serwis Wix -

umożliwiający tworzenie prostych stron internetowych, obsługiwany w języku polskim); <https://populr.me/> (serwis, mający podobne funkcje jak powyższe, nie jest obsługiwany w języku polskim);

- dostęp do internetu;
- rzutnik;
- przesłane materiały z pliku "wix - instrukcja obsługi".

Przebieg:

Lekcja 1 - 2

1. N. pyta dzieci, czy kiedykolwiek próbowały stworzyć swoją własną stronę internetową.
 - Jeśli tak, czy udało im się to? Czego dotyczyła strona? Czy nadal jest dostępna w internecie?
 - Jeśli nie, czy chciałyby spróbować? Czego może dotyczyć taka strona? (5 minut);
2. N. udostępnia lub wysyła dzieciom plik "Wix - instrukcja obsługi". Każda osoba uruchamia przeglądarkę oraz przechodzi na stronę pl.wix.com. N. na rzutniku prezentuje witrynę. Następnie przechodzi z klasą przez punkt pierwszy instrukcji obsługi, obejmujący rejestrację na stronie (osoby posiadające konta na facebooku lub gmailu mogą zalogować się przy ich użyciu) (10 minut);
3. Następnie N. przechodzi wraz z klasą do drugiej części instrukcji, obejmującej prezentację narzędzi oraz tworzenie prostej strony internetowej na pustym szablonie. Dzieci, bazując na instrukcji ćwiczy następujące elementy (60 minut):
 - wybór szablonu do edycji;
 - dodawanie, usuwanie, edytowanie oraz rozmieszczanie okien tekstowych;
 - dodawanie, usuwanie, oraz rozmieszczanie obrazów, linii i kształtów;
 - zmianę koloru tła wybranego elementu;
 - zmianę kolorystyki całego dokumentu;
 - zapisywanie projektu;
 - publikowanie projektu.
4. Uczniowie i uczennice mają za zadanie przesłać adresy swoich stron internetowych N. na skrzynkę pocztową. N. analizuje przesłane strony oraz ocenia, które elementy sprawiały największą trudności (10 minut);

Lekcja 3

1. N. informuje dzieci, że na dzisiejszej lekcji będą tworzyć pojedynczą stronę internetową, zawierającą ogłoszenie. N. pyta dzieci, czy wiedzą czym jest ogłoszenie:
 - Z jakimi ogłoszeniami można się spotkać? Czym jest ogłoszenie? Czego może dotyczyć?
 - Jakie informacje powinny być zawarte w ogłoszeniu? (kto, co, kiedy, gdzie, jak można się skontaktować).
2. Dzieci przystępują do pracy. Za pomocą strony pl.wix.com tworzą proste ogłoszenie o wybranej przez siebie treści. N. w tym czasie pomaga i doradza. (25 minut);

3. Dzieci prezentują swoje strony klasie. Wysyłają linki do stron N. za pośrednictwem poczty elektronicznej. (10 minut);

Zadanie domowe

N. informuje dzieci, że na kolejnej lekcji będą tworzyć stronę internetową dotyczącą wybranego przez siebie zagadnienia historycznego lub społecznego (np. znanej osoby, bitwy, wynalazku, okresu historycznego). Zadaniem dzieci jest zebranie materiałów (zdjęć, tekstów, plików wideo) dotyczących wybranego przez siebie tematu. (Tematykę można ustalić z N. historii w oparciu o aktualnie przerabiany podczas zajęć materiał).

Lekcja 4

1. N. informuje dzieci, że na dzisiejszej lekcji będą tworzyć strony internetowe w oparciu o przygotowane przez siebie materiały dotyczące wybranego zagadnienia. N. przypomina dzieciom najważniejsze elementy związane z tworzeniem stron internetowych oraz zapoznaje je z sposobem dodawania podstron i linków do nich za pośrednictwem programu Wix., wykorzystując rzutnik (10 minut);
2. Klasa przystępuje do pracy. Za pomocą aplikacji Wix tworzą strony internetowe dotyczące wybranego zagadnienia. N. w miarę potrzeby pomaga lub doradza (25 minut);
3. Dzieci prezentują swoje strony klasie. Wysyłają linki do stron N. za pośrednictwem poczty elektronicznej. (10 minut);

Warianty:

- **Alternatywnie:** propozycja zajęć z grupą zaawansowaną lub w ramach dodatkowych zajęć komputerowych (załącznik: "Tworzenie stron internetowych"):
 - N. wysyła lub udostępnia dzieciom plik "tworzenie stron internetowych". Dzieci otwierają plik oraz uruchamiają program "Notepad ++". Wyjaśnia, czym jest język html oraz wprowadza pojęcie znaczników. N. wykonuje z dziećmi część 1 oraz 2, związaną z tworzeniem podstawowej strony oraz szablonem, zapisanym w języku html. Dzieci tworzą swoją pierwszą stronę, bazując na zamieszczonym w pliku szablonie. Zapisują ją na dysku komputera, jako np. strona.html;
 - N. może zaproponować przeglądanie różnych stron internetowych, poprzez zagłębienie do ich źródeł. W tym celu należy kliknąć na wolną przestrzeń na danej stronie internetowej, oraz wybrać z menu polecenie "Pokaż źródło strony"
 - N. przechodzi do rozdziału trzeciego, poświęconego dodawaniu zdjęć do stron internetowych. Dzieci uruchamiają plik "Tworzenie stron internetowych" oraz wczytują uprzednio stworzony plik html do programu Notepad ++. N. zapoznaje dzieci z rozdziałem poświęconym dodawaniu plików graficznych. Dzieci wyszukują obrazki w sieci internetowej i dodają je do przygotowanych przez siebie plików,

- zgodnie z szablonem;
- N. przechodzi do kolejnego rozdziału, poświęconego dodawaniu podstron do stron internetowych. N. wyjaśnia sposób wykorzystania znacznika. Dzieci tworzą strony i podstrony zgodnie z szablonem zamieszczonym w pliku
 - N. przechodzi do rozdziału piątego, poświęconego dodawaniu stylów do stron internetowych. Dzieci uruchamiają plik "Tworzenie stron internetowych" oraz wczytują uprzednio stworzone pliki html do programu Notepad ++ N. zapoznaje dzieci z rozdziałem. Uczniowie i uczennice tworzą plik "style.css" oraz modyfikują uprzednio przygotowane pliki;
 - Dzieci tworzą strony internetowe według własnego pomysłu (bazując na poznanym materiale). N, informuje o wymaganiach:
 - strona główna;
 - 2 podstrony;
 - przynajmniej 2 zdjęcia.

Potencjalne problemy:

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Historia i społeczeństwo

Przedsiębiorczość

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda definiowania pojęć

Instruktaż

Tryby pracy:

W grupach

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.7.4 : [WOS] dziecko potrafi zanalizować wpływ techniki na życie człowieka

Hist-VI.7.5 : [WOS] dziecko potrafi wymienić korzyści korzystania z mediów elektronicznych

Hist-VI.7.9 : [WOS] dziecko potrafi przedstawić swoją opinię o działaniach pomocowych podejmowanych przez organizacje pozarządowe

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

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

Komp-VI.4.4 : dziecko potrafi opracować oraz zredagować zaproszenie (stosując podstawowe możliwości edytora tekstu w zakresie formatowania akapitu i strony, łącząc grafikę z tekstem)

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

Pol-IV-VI.38.10 : dziecko potrafi stworzyć zaproszenie

Pol-IV-VI.38.9 : dziecko potrafi stworzyć ogłoszenie

Pol-IV-VI.5.1 : dziecko potrafi rozpoznać zaproszenie, życzenia i gratulacje

Pol-IV-VI.5.2 : dziecko potrafi rozpoznać zawiadomienie oraz ogłoszenie

Przed-VI.3.7 : dziecko potrafi wskazać, w jaki sposób ludzie wchodzą w posiadanie różnych przedmiotów (zapłata, wymiana dóbr, udostępnianie za darmo)

Przed-VI.5.1 : dziecko potrafi zorganizować wraz z rówieśnikami wydarzenie szkolne

Lista załączników:

Wix - instrukcja obsługi.pdf

Tworzenie stron internetowych.pdf

11 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: TWORZENIE STRON INTERNETOWYCH

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:

Dzieci poznają podstawy tworzenia stron internetowych. Uczą się je wykorzystywać w codziennych sytuacjach, jak np. informacja o organizowanym wydarzeniu.

Cele:

- zapoznanie z sposobem tworzenia stron internetowych;
- rozwijanie umiejętności tworzenia stron internetowych;
- rozwijanie umiejętności pisania tekstów, docierających do szerszej publiczności;
- rozwijanie umiejętności pisania ogłoszeń, zaproszeń;
- uświadomienie specyfiki budowania stron internetowych.

Potrzebne materiały:

- proponowana aplikacja do wykorzystania na lekcji: <https://tackk.com/> (serwis Tackk - posiadający udogodnienia dla nauczycieli), <http://pl.wix.com/> (serwis Wix -

umożliwiający tworzenie prostych stron internetowych, obsługiwany w języku polskim); <https://populr.me/> (serwis, mający podobne funkcje jak powyższe, nie jest obsługiwany w języku polskim);

- dostęp do internetu;
- rzutnik;
- przesłane materiały z pliku "wix - instrukcja obsługi".

Przebieg:

Lekcja 1 - 2

1. N. pyta dzieci, czy kiedykolwiek próbowały stworzyć swoją własną stronę internetową.
 - Jeśli tak, czy udało im się to? Czego dotyczyła strona? Czy nadal jest dostępna w internecie?
 - Jeśli nie, czy chciałyby spróbować? Czego może dotyczyć taka strona? (5 minut);
2. N. udostępnia lub wysyła dzieciom plik "Wix - instrukcja obsługi". Każda osoba uruchamia przeglądarkę oraz przechodzi na stronę pl.wix.com. N. na rzutniku prezentuje witrynę. Następnie przechodzi z klasą przez punkt pierwszy instrukcji obsługi, obejmujący rejestrację na stronie (osoby posiadające konta na facebooku lub gmailu mogą zalogować się przy ich użyciu) (10 minut);
3. Następnie N. przechodzi wraz z klasą do drugiej części instrukcji, obejmującej prezentację narzędzi oraz tworzenie prostej strony internetowej na pustym szablonie. Dzieci, bazując na instrukcji ćwiczy następujące elementy (60 minut):
 - wybór szablonu do edycji;
 - dodawanie, usuwanie, edytowanie oraz rozmieszczanie okien tekstowych;
 - dodawanie, usuwanie, oraz rozmieszczanie obrazów, linii i kształtów;
 - zmianę koloru tła wybranego elementu;
 - zmianę kolorystyki całego dokumentu;
 - zapisywanie projektu;
 - publikowanie projektu.
4. Uczniowie i uczennice mają za zadanie przesłać adresy swoich stron internetowych N. na skrzynkę pocztową. N. analizuje przesłane strony oraz ocenia, które elementy sprawiały największą trudności (10 minut);

Lekcja 3

1. N. informuje dzieci, że na dzisiejszej lekcji będą tworzyć pojedynczą stronę internetową, zawierającą ogłoszenie. N. pyta dzieci, czy wiedzą czym jest ogłoszenie:
 - Z jakimi ogłoszeniami można się spotkać? Czym jest ogłoszenie? Czego może dotyczyć?
 - Jakie informacje powinny być zawarte w ogłoszeniu? (kto, co, kiedy, gdzie, jak można się skontaktować).
2. Dzieci przystępują do pracy. Za pomocą strony pl.wix.com tworzą proste ogłoszenie o wybranej przez siebie treści. N. w tym czasie pomaga i doradza. (25 minut);

3. Dzieci prezentują swoje strony klasie. Wysyłają linki do stron N. za pośrednictwem poczty elektronicznej. (10 minut);

Zadanie domowe

N. informuje dzieci, że na kolejnej lekcji będą tworzyć stronę internetową dotyczącą wybranego przez siebie zagadnienia historycznego lub społecznego (np. znanej osoby, bitwy, wynalazku, okresu historycznego). Zadaniem dzieci jest zebranie materiałów (zdjęć, tekstów, plików wideo) dotyczących wybranego przez siebie tematu. (Tematykę można ustalić z N. historii w oparciu o aktualnie przerabiany podczas zajęć materiał).

Lekcja 4

1. N. informuje dzieci, że na dzisiejszej lekcji będą tworzyć strony internetowe w oparciu o przygotowane przez siebie materiały dotyczące wybranego zagadnienia. N. przypomina dzieciom najważniejsze elementy związane z tworzeniem stron internetowych oraz zapoznaje je z sposobem dodawania podstron i linków do nich za pośrednictwem programu Wix., wykorzystując rzutnik (10 minut);
2. Klasa przystępuje do pracy. Za pomocą aplikacji Wix tworzą strony internetowe dotyczące wybranego zagadnienia. N. w miarę potrzeby pomaga lub doradza (25 minut);
3. Dzieci prezentują swoje strony klasie. Wysyłają linki do stron N. za pośrednictwem poczty elektronicznej. (10 minut);

Warianty:

- **Alternatywnie:** propozycja zajęć z grupą zaawansowaną lub w ramach dodatkowych zajęć komputerowych (załącznik: "Tworzenie stron internetowych"):
 - N. wysyła lub udostępnia dzieciom plik "tworzenie stron internetowych". Dzieci otwierają plik oraz uruchamiają program "Notepad ++". Wyjaśnia, czym jest język html oraz wprowadza pojęcie znaczników. N. wykonuje z dziećmi część 1 oraz 2, związaną z tworzeniem podstawowej strony oraz szablonem, zapisanym w języku html. Dzieci tworzą swoją pierwszą stronę, bazując na zamieszczonym w pliku szablonie. Zapisują ją na dysku komputera, jako np. strona.html;
 - N. może zaproponować przeglądanie różnych stron internetowych, poprzez zagłębienie do ich źródeł. W tym celu należy kliknąć na wolną przestrzeń na danej stronie internetowej, oraz wybrać z menu polecenie "Pokaż źródło strony"
 - N. przechodzi do rozdziału trzeciego, poświęconego dodawaniu zdjęć do stron internetowych. Dzieci uruchamiają plik "Tworzenie stron internetowych" oraz wczytują uprzednio stworzony plik html do programu Notepad ++. N. zapoznaje dzieci z rozdziałem poświęconym dodawaniu plików graficznych. Dzieci wyszukują obrazki w sieci internetowej i dodają je do przygotowanych przez siebie plików,

- zgodnie z szablonem;
- N. przechodzi do kolejnego rozdziału, poświęconego dodawaniu podstron do stron internetowych. N. wyjaśnia sposób wykorzystania znacznika. Dzieci tworzą strony i podstrony zgodnie z szablonem zamieszczonym w pliku
 - N. przechodzi do rozdziału piątego, poświęconego dodawaniu stylów do stron internetowych. Dzieci uruchamiają plik "Tworzenie stron internetowych" oraz wczytują uprzednio stworzone pliki html do programu Notepad ++ N. zapoznaje dzieci z rozdziałem. Uczniowie i uczennice tworzą plik "style.css" oraz modyfikują uprzednio przygotowane pliki;
 - Dzieci tworzą strony internetowe według własnego pomysłu (bazując na poznanym materiale). N, informuje o wymaganiach:
 - strona główna;
 - 2 podstrony;
 - przynajmniej 2 zdjęcia.

Potencjalne problemy:

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Historia i społeczeństwo

Przedsiębiorczość

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda definiowania pojęć

Instruktaż

Tryby pracy:

W grupach

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.7.4 : [WOS] dziecko potrafi zanalizować wpływ techniki na życie człowieka

Hist-VI.7.5 : [WOS] dziecko potrafi wymienić korzyści korzystania z mediów elektronicznych

Hist-VI.7.9 : [WOS] dziecko potrafi przedstawić swoją opinię o działaniach pomocowych podejmowanych przez organizacje pozarządowe

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

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

Komp-VI.4.4 : dziecko potrafi opracować oraz zredagować zaproszenie (stosując podstawowe możliwości edytora tekstu w zakresie formatowania akapitu i strony, łącząc grafikę z tekstem)

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

Pol-IV-VI.38.10 : dziecko potrafi stworzyć zaproszenie

Pol-IV-VI.38.9 : dziecko potrafi stworzyć ogłoszenie

Pol-IV-VI.5.1 : dziecko potrafi rozpoznać zaproszenie, życzenia i gratulacje

Pol-IV-VI.5.2 : dziecko potrafi rozpoznać zawiadomienie oraz ogłoszenie

Przed-VI.3.7 : dziecko potrafi wskazać, w jaki sposób ludzie wchodzą w posiadanie różnych przedmiotów (zapłata, wymiana dóbr, udostępnianie za darmo)

Przed-VI.5.1 : dziecko potrafi zorganizować wraz z rówieśnikami wydarzenie szkolne

Lista załączników:

Wix - instrukcja obsługi.pdf

Tworzenie stron internetowych.pdf

12 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: TWORZENIE STRON INTERNETOWYCH

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:

Dzieci poznają podstawy tworzenia stron internetowych. Uczą się je wykorzystywać w codziennych sytuacjach, jak np. informacja o organizowanym wydarzeniu.

Cele:

- zapoznanie z sposobem tworzenia stron internetowych;
- rozwijanie umiejętności tworzenia stron internetowych;
- rozwijanie umiejętności pisania tekstów, docierających do szerszej publiczności;
- rozwijanie umiejętności pisania ogłoszeń, zaproszeń;
- uświadomienie specyfiki budowania stron internetowych.

Potrzebne materiały:

- proponowana aplikacja do wykorzystania na lekcji: <https://tackk.com/> (serwis Tackk - posiadający udogodnienia dla nauczycieli), <http://pl.wix.com/> (serwis Wix -

umożliwiający tworzenie prostych stron internetowych, obsługiwany w języku polskim); <https://populr.me/> (serwis, mający podobne funkcje jak powyższe, nie jest obsługiwany w języku polskim);

- dostęp do internetu;
- rzutnik;
- przesłane materiały z pliku "wix - instrukcja obsługi".

Przebieg:

Lekcja 1 - 2

1. N. pyta dzieci, czy kiedykolwiek próbowały stworzyć swoją własną stronę internetową.
 - Jeśli tak, czy udało im się to? Czego dotyczyła strona? Czy nadal jest dostępna w internecie?
 - Jeśli nie, czy chciałyby spróbować? Czego może dotyczyć taka strona? (5 minut);
2. N. udostępnia lub wysyła dzieciom plik "Wix - instrukcja obsługi". Każda osoba uruchamia przeglądarkę oraz przechodzi na stronę pl.wix.com. N. na rzutniku prezentuje witrynę. Następnie przechodzi z klasą przez punkt pierwszy instrukcji obsługi, obejmujący rejestrację na stronie (osoby posiadające konta na facebooku lub gmailu mogą zalogować się przy ich użyciu) (10 minut);
3. Następnie N. przechodzi wraz z klasą do drugiej części instrukcji, obejmującej prezentację narzędzi oraz tworzenie prostej strony internetowej na pustym szablonie. Dzieci, bazując na instrukcji ćwiczy następujące elementy (60 minut):
 - wybór szablonu do edycji;
 - dodawanie, usuwanie, edytowanie oraz rozmieszczanie okien tekstowych;
 - dodawanie, usuwanie, oraz rozmieszczanie obrazów, linii i kształtów;
 - zmianę koloru tła wybranego elementu;
 - zmianę kolorystyki całego dokumentu;
 - zapisywanie projektu;
 - publikowanie projektu.
4. Uczniowie i uczennice mają za zadanie przesłać adresy swoich stron internetowych N. na skrzynkę pocztową. N. analizuje przesłane strony oraz ocenia, które elementy sprawiały największą trudności (10 minut);

Lekcja 3

1. N. informuje dzieci, że na dzisiejszej lekcji będą tworzyć pojedynczą stronę internetową, zawierającą ogłoszenie. N. pyta dzieci, czy wiedzą czym jest ogłoszenie:
 - Z jakimi ogłoszeniami można się spotkać? Czym jest ogłoszenie? Czego może dotyczyć?
 - Jakie informacje powinny być zawarte w ogłoszeniu? (kto, co, kiedy, gdzie, jak można się skontaktować).
2. Dzieci przystępują do pracy. Za pomocą strony pl.wix.com tworzą proste ogłoszenie o wybranej przez siebie treści. N. w tym czasie pomaga i doradza. (25 minut);

3. Dzieci prezentują swoje strony klasie. Wysyłają linki do stron N. za pośrednictwem poczty elektronicznej. (10 minut);

Zadanie domowe

N. informuje dzieci, że na kolejnej lekcji będą tworzyć stronę internetową dotyczącą wybranego przez siebie zagadnienia historycznego lub społecznego (np. znanej osoby, bitwy, wynalazku, okresu historycznego). Zadaniem dzieci jest zebranie materiałów (zdjęć, tekstów, plików wideo) dotyczących wybranego przez siebie tematu. (Tematykę można ustalić z N. historii w oparciu o aktualnie przerabiany podczas zajęć materiał).

Lekcja 4

1. N. informuje dzieci, że na dzisiejszej lekcji będą tworzyć strony internetowe w oparciu o przygotowane przez siebie materiały dotyczące wybranego zagadnienia. N. przypomina dzieciom najważniejsze elementy związane z tworzeniem stron internetowych oraz zapoznaje je z sposobem dodawania podstron i linków do nich za pośrednictwem programu Wix., wykorzystując rzutnik (10 minut);
2. Klasa przystępuje do pracy. Za pomocą aplikacji Wix tworzą strony internetowe dotyczące wybranego zagadnienia. N. w miarę potrzeby pomaga lub doradza (25 minut);
3. Dzieci prezentują swoje strony klasie. Wysyłają linki do stron N. za pośrednictwem poczty elektronicznej. (10 minut);

Warianty:

- **Alternatywnie:** propozycja zajęć z grupą zaawansowaną lub w ramach dodatkowych zajęć komputerowych (załącznik: "Tworzenie stron internetowych"):
 - N. wysyła lub udostępnia dzieciom plik "tworzenie stron internetowych". Dzieci otwierają plik oraz uruchamiają program "Notepad ++". Wyjaśnia, czym jest język html oraz wprowadza pojęcie znaczników. N. wykonuje z dziećmi część 1 oraz 2, związaną z tworzeniem podstawowej strony oraz szablonem, zapisanym w języku html. Dzieci tworzą swoją pierwszą stronę, bazując na zamieszczonym w pliku szablonie. Zapisują ją na dysku komputera, jako np. strona.html;
 - N. może zaproponować przeglądanie różnych stron internetowych, poprzez zagłębienie do ich źródeł. W tym celu należy kliknąć na wolną przestrzeń na danej stronie internetowej, oraz wybrać z menu polecenie "Pokaż źródło strony"
 - N. przechodzi do rozdziału trzeciego, poświęconego dodawaniu zdjęć do stron internetowych. Dzieci uruchamiają plik "Tworzenie stron internetowych" oraz wczytują uprzednio stworzony plik html do programu Notepad ++. N. zapoznaje dzieci z rozdziałem poświęconym dodawaniu plików graficznych. Dzieci wyszukują obrazki w sieci internetowej i dodają je do przygotowanych przez siebie plików,

- zgodnie z szablonem;
- N. przechodzi do kolejnego rozdziału, poświęconego dodawaniu podstron do stron internetowych. N. wyjaśnia sposób wykorzystania znacznika. Dzieci tworzą strony i podstrony zgodnie z szablonem zamieszczonym w pliku
 - N. przechodzi do rozdziału piątego, poświęconego dodawaniu stylów do stron internetowych. Dzieci uruchamiają plik "Tworzenie stron internetowych" oraz wczytują uprzednio stworzone pliki html do programu Notepad ++ N. zapoznaje dzieci z rozdziałem. Uczniowie i uczennice tworzą plik "style.css" oraz modyfikują uprzednio przygotowane pliki;
 - Dzieci tworzą strony internetowe według własnego pomysłu (bazując na poznanym materiale). N, informuje o wymaganiach:
 - strona główna;
 - 2 podstrony;
 - przynajmniej 2 zdjęcia.

Potencjalne problemy:

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Historia i społeczeństwo

Przedsiębiorczość

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda definiowania pojęć

Instruktaż

Tryby pracy:

W grupach

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.7.4 : [WOS] dziecko potrafi zanalizować wpływ techniki na życie człowieka

Hist-VI.7.5 : [WOS] dziecko potrafi wymienić korzyści korzystania z mediów elektronicznych

Hist-VI.7.9 : [WOS] dziecko potrafi przedstawić swoją opinię o działaniach pomocowych podejmowanych przez organizacje pozarządowe

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

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

Komp-VI.4.4 : dziecko potrafi opracować oraz zredagować zaproszenie (stosując podstawowe możliwości edytora tekstu w zakresie formatowania akapitu i strony, łącząc grafikę z tekstem)

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

Pol-IV-VI.38.10 : dziecko potrafi stworzyć zaproszenie

Pol-IV-VI.38.9 : dziecko potrafi stworzyć ogłoszenie

Pol-IV-VI.5.1 : dziecko potrafi rozpoznać zaproszenie, życzenia i gratulacje

Pol-IV-VI.5.2 : dziecko potrafi rozpoznać zawiadomienie oraz ogłoszenie

Przed-VI.3.7 : dziecko potrafi wskazać, w jaki sposób ludzie wchodzą w posiadanie różnych przedmiotów (zapłata, wymiana dóbr, udostępnianie za darmo)

Przed-VI.5.1 : dziecko potrafi zorganizować wraz z rówieśnikami wydarzenie szkolne

Lista załączników:

Wix - instrukcja obsługi.pdf

Tworzenie stron internetowych.pdf

13 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: TWORZENIE STRON INTERNETOWYCH

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:

Dzieci poznają podstawy tworzenia stron internetowych. Uczą się je wykorzystywać w codziennych sytuacjach, jak np. informacja o organizowanym wydarzeniu.

Cele:

- zapoznanie z sposobem tworzenia stron internetowych;
- rozwijanie umiejętności tworzenia stron internetowych;
- rozwijanie umiejętności pisania tekstów, docierających do szerszej publiczności;
- rozwijanie umiejętności pisania ogłoszeń, zaproszeń;
- uświadomienie specyfiki budowania stron internetowych.

Potrzebne materiały:

- proponowana aplikacja do wykorzystania na lekcji: <https://tackk.com/> (serwis Tackk - posiadający udogodnienia dla nauczycieli), <http://pl.wix.com/> (serwis Wix -

umożliwiający tworzenie prostych stron internetowych, obsługiwany w języku polskim); <https://populr.me/> (serwis, mający podobne funkcje jak powyższe, nie jest obsługiwany w języku polskim);

- dostęp do internetu;
- rzutnik;
- przesłane materiały z pliku "wix - instrukcja obsługi".

Przebieg:

Lekcja 1 - 2

1. N. pyta dzieci, czy kiedykolwiek próbowały stworzyć swoją własną stronę internetową.
 - Jeśli tak, czy udało im się to? Czego dotyczyła strona? Czy nadal jest dostępna w internecie?
 - Jeśli nie, czy chciałyby spróbować? Czego może dotyczyć taka strona? (5 minut);
2. N. udostępnia lub wysyła dzieciom plik "Wix - instrukcja obsługi". Każda osoba uruchamia przeglądarkę oraz przechodzi na stronę pl.wix.com. N. na rzutniku prezentuje witrynę. Następnie przechodzi z klasą przez punkt pierwszy instrukcji obsługi, obejmujący rejestrację na stronie (osoby posiadające konta na facebooku lub gmailu mogą zalogować się przy ich użyciu) (10 minut);
3. Następnie N. przechodzi wraz z klasą do drugiej części instrukcji, obejmującej prezentację narzędzi oraz tworzenie prostej strony internetowej na pustym szablonie. Dzieci, bazując na instrukcji ćwiczy następujące elementy (60 minut):
 - wybór szablonu do edycji;
 - dodawanie, usuwanie, edytowanie oraz rozmieszczanie okien tekstowych;
 - dodawanie, usuwanie, oraz rozmieszczanie obrazów, linii i kształtów;
 - zmianę koloru tła wybranego elementu;
 - zmianę kolorystyki całego dokumentu;
 - zapisywanie projektu;
 - publikowanie projektu.
4. Uczniowie i uczennice mają za zadanie przesłać adresy swoich stron internetowych N. na skrzynkę pocztową. N. analizuje przesłane strony oraz ocenia, które elementy sprawiały największą trudności (10 minut);

Lekcja 3

1. N. informuje dzieci, że na dzisiejszej lekcji będą tworzyć pojedynczą stronę internetową, zawierającą ogłoszenie. N. pyta dzieci, czy wiedzą czym jest ogłoszenie:
 - Z jakimi ogłoszeniami można się spotkać? Czym jest ogłoszenie? Czego może dotyczyć?
 - Jakie informacje powinny być zawarte w ogłoszeniu? (kto, co, kiedy, gdzie, jak można się skontaktować).
2. Dzieci przystępują do pracy. Za pomocą strony pl.wix.com tworzą proste ogłoszenie o wybranej przez siebie treści. N. w tym czasie pomaga i doradza. (25 minut);

3. Dzieci prezentują swoje strony klasie. Wysyłają linki do stron N. za pośrednictwem poczty elektronicznej. (10 minut);

Zadanie domowe

N. informuje dzieci, że na kolejnej lekcji będą tworzyć stronę internetową dotyczącą wybranego przez siebie zagadnienia historycznego lub społecznego (np. znanej osoby, bitwy, wynalazku, okresu historycznego). Zadaniem dzieci jest zebranie materiałów (zdjęć, tekstów, plików wideo) dotyczących wybranego przez siebie tematu. (Tematykę można ustalić z N. historii w oparciu o aktualnie przerabiany podczas zajęć materiał).

Lekcja 4

1. N. informuje dzieci, że na dzisiejszej lekcji będą tworzyć strony internetowe w oparciu o przygotowane przez siebie materiały dotyczące wybranego zagadnienia. N. przypomina dzieciom najważniejsze elementy związane z tworzeniem stron internetowych oraz zapoznaje je z sposobem dodawania podstron i linków do nich za pośrednictwem programu Wix., wykorzystując rzutnik (10 minut);
2. Klasa przystępuje do pracy. Za pomocą aplikacji Wix tworzą strony internetowe dotyczące wybranego zagadnienia. N. w miarę potrzeby pomaga lub doradza (25 minut);
3. Dzieci prezentują swoje strony klasie. Wysyłają linki do stron N. za pośrednictwem poczty elektronicznej. (10 minut);

Warianty:

- **Alternatywnie:** propozycja zajęć z grupą zaawansowaną lub w ramach dodatkowych zajęć komputerowych (załącznik: "Tworzenie stron internetowych"):
 - N. wysyła lub udostępnia dzieciom plik "tworzenie stron internetowych". Dzieci otwierają plik oraz uruchamiają program "Notepad ++". Wyjaśnia, czym jest język html oraz wprowadza pojęcie znaczników. N. wykonuje z dziećmi część 1 oraz 2, związaną z tworzeniem podstawowej strony oraz szablonem, zapisanym w języku html. Dzieci tworzą swoją pierwszą stronę, bazując na zamieszczonym w pliku szablonie. Zapisują ją na dysku komputera, jako np. strona.html;
 - N. może zaproponować przeglądanie różnych stron internetowych, poprzez zagłębienie do ich źródeł. W tym celu należy kliknąć na wolną przestrzeń na danej stronie internetowej, oraz wybrać z menu polecenie "Pokaż źródło strony"
 - N. przechodzi do rozdziału trzeciego, poświęconego dodawaniu zdjęć do stron internetowych. Dzieci uruchamiają plik "Tworzenie stron internetowych" oraz wczytują uprzednio stworzony plik html do programu Notepad ++. N. zapoznaje dzieci z rozdziałem poświęconym dodawaniu plików graficznych. Dzieci wyszukują obrazki w sieci internetowej i dodają je do przygotowanych przez siebie plików,

- zgodnie z szablonem;
- N. przechodzi do kolejnego rozdziału, poświęconego dodawaniu podstron do stron internetowych. N. wyjaśnia sposób wykorzystania znacznika. Dzieci tworzą strony i podstrony zgodnie z szablonem zamieszczonym w pliku
 - N. przechodzi do rozdziału piątego, poświęconego dodawaniu stylów do stron internetowych. Dzieci uruchamiają plik "Tworzenie stron internetowych" oraz wczytują uprzednio stworzone pliki html do programu Notepad ++ N. zapoznaje dzieci z rozdziałem. Uczniowie i uczennice tworzą plik "style.css" oraz modyfikują uprzednio przygotowane pliki;
 - Dzieci tworzą strony internetowe według własnego pomysłu (bazując na poznanym materiale). N, informuje o wymaganiach:
 - strona główna;
 - 2 podstrony;
 - przynajmniej 2 zdjęcia.

Potencjalne problemy:

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Historia i społeczeństwo

Przedsiębiorczość

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda definiowania pojęć

Instruktaż

Tryby pracy:

W grupach

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.7.4 : [WOS] dziecko potrafi zanalizować wpływ techniki na życie człowieka

Hist-VI.7.5 : [WOS] dziecko potrafi wymienić korzyści korzystania z mediów elektronicznych

Hist-VI.7.9 : [WOS] dziecko potrafi przedstawić swoją opinię o działaniach pomocowych podejmowanych przez organizacje pozarządowe

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

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

Komp-VI.4.4 : dziecko potrafi opracować oraz zredagować zaproszenie (stosując podstawowe możliwości edytora tekstu w zakresie formatowania akapitu i strony, łącząc grafikę z tekstem)

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

Pol-IV-VI.38.10 : dziecko potrafi stworzyć zaproszenie

Pol-IV-VI.38.9 : dziecko potrafi stworzyć ogłoszenie

Pol-IV-VI.5.1 : dziecko potrafi rozpoznać zaproszenie, życzenia i gratulacje

Pol-IV-VI.5.2 : dziecko potrafi rozpoznać zawiadomienie oraz ogłoszenie

Przed-VI.3.7 : dziecko potrafi wskazać, w jaki sposób ludzie wchodzą w posiadanie różnych przedmiotów (zapłata, wymiana dóbr, udostępnianie za darmo)

Przed-VI.5.1 : dziecko potrafi zorganizować wraz z rówieśnikami wydarzenie szkolne

Lista załączników:

Wix - instrukcja obsługi.pdf

Tworzenie stron internetowych.pdf

14 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: PREZI - PROJEKT MULTIMEDIALNY

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 program webowy do tworzenia prezentacji multimedialnych. Tworzą projekt multimedialny na wybrany temat, przy jego użyciu.

Cele:

- zapoznanie z aplikacją Prezi;
- rozwijanie umiejętności tworzenia prezentacji multimedialnych;
- rozwijanie umiejętności kreatywnego myślenia;
- kształtowanie umiejętności wyszukiwania informacji w sieci internetowej.

Potrzebne materiały:

- sala komputerowa z dostępem do internetu;
- plik w wersji cyfrowej "prezi - instrukcja obsługi";
- proponowane prezentacje do obejrzenia z klasą:
 - kreatywna, np. <http://prezi.com/o1uclaxwhoow/turn-on-the-poetry-by-presentacionesbiz/> (prezentacja Turn on the poetry - w języku angielskim, N. może

- wesprzeć dzieci tłumacząc tekst);
- podstawowa, np. <http://prezi.com/7-vifsaf1j/polskapoloniapolonia/>

Przebieg:

Lekcja 1

1. N. pokazuje dzieciom przykładowe prezentacje stworzone za pomocą aplikacji Prezi:
 - czy podoba się wam tak stworzona prezentacja?
 - jak waszym zdaniem przedstawiony jest temat? Czy jest on zrozumiały, ciekawy, czy też chaotyczny, niejasny, nudny?
2. N. wyjaśnia, że podczas tej lekcji poznają tajniki tworzenia takich prezentacji. Dla dzieci celem zadania, realizowanego przez kolejne lekcje jest poznanie nowego sposobu przedstawiania informacji oraz rozwinięcie umiejętności kreatywnego myślenia (2 minuty);
3. Dzieci przeglądają zawartość portalu. Klikają na ikonę "Explore", umieszczoną w górnym, prawym rogu aplikacji. W wyszukiwarce wpisują nazwy lub tematy prezentacji, które chcieliby znaleźć. Przeglądają gotowe prezentacje, oswajając się z obsługą programu (w przeglądarce można wyszukiwać również używając polskich słów) (20 minut).
4. N. wysyła lub udostępnia dzieciom plik "Prezi - instrukcja obsługi" (3 minuty);
5. Dzieci otwierają pliki z instrukcją, N. w razie możliwości wyświetla plik przy pomocy rzutnika lub tablicy multimedialnej. N. omawia z dziećmi 1. i 2. część pliku (opis programu, tworzenie slajdów oraz ścieżek) (20 minut).

Lekcja 2

1. Nawiązując do poprzedniego spotkania dzieci wraz z N. przypominają sobie opcje aplikacji, z którą zapoznali się na poprzednich zajęciach. Następnie ruszają do pracy nad kolejną częścią instrukcji (3. część pliku), dotyczącej dodawania do prezentacji różnych plików multimedialnych (plików graficznych, wideo, diagramów itp.) (20 minut);
2. Dzieci dodają różne pliki do prezentacji (graficzne, wideo, diagramów itp.). N. pomaga dzieciom w miarę potrzeby oraz nadzoruje ich pracę (20 minut);

Lekcja 3

1. N. podsumowuje poprzednie spotkania i zaprasza dzieci do stworzenia własnych prezentacji. Założenia zadania:
 - proponowany temat: słynni malarze. Kierunki do wyboru: impresjonizm, ekspresjonizm, abstrakcjonizm, surrealizm, symbolizm.
 - każdy tworzy swoją prezentację;
 - należy odszukać malarzy (po 2 na osobę) reprezentujących dany kierunek oraz kilka do kilkunastu (w miarę możliwości) dzieł, które stworzył;
 - w prezentacji warto pokazać i podkreśli to, co ciebie najbardziej interesuje;
 - na koniec dzieci będą komentowały prezentacje stworzone przez pozostałe osoby z grupy;

- oceniane są: poprawność merytoryczna, zawarcie najważniejszych elementów prezentacji (wstęp, rozwinięcie informacji, podsumowanie, dane o autorze/autorach). Warto również zwrócić uwagę na estetykę wykonania, choć jest to element na tyle subiektywny, że nie powinien być decydujący (40 minut);
2. N. podsumowuje pracę dzieci. Zwraca uwagę, że tworzenie takich prezentacji jest świetnym sposobem, żeby się czegoś nowego nauczyć, powtórzyć i uporządkować swoją wiedzę. Informuje, że osoby, które nie zdążyły skończyć pracy na tej lekcji będą mogły ją dokończyć na następnej (3 minuty)

Lekcja 4

1. Dzieci kończą swoje prezentacje (15 minut);
2. Dzieci przeglądają nawzajem stworzone prezentacje. Każde dziecko ma skomentować 3 inne prezentacje (20 minut);
3. Podsumowanie:
 - co było najtrudniejsze w pracy nad zadaniem?;
 - czy dzieci są zadowolone z efektów swojej pracy?;
 - czy komentarze były pomocne? Czy były zgodne z zasadami netykiety?.

Warianty:

- tworzenie prezentacji na lekcjach 3-4 może być także zrealizowane w grupach 4-osobowych. Zależy to od stopnia zaawansowania uczniów i uczennic;
- w miarę możliwość dzieci w ramach 4. lekcji lub dodatkowej godziny mogą również występować ze swoimi prezentacjami przed klasą, rozwijając umiejętność wystąpień publicznych i prezentacji.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Historia i społeczeństwo

Zajęcia komputerowe

Metody:

Pokaz

Instruktaż

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

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:

Prezi instrukcja obsługi.pdf

15 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: PREZI - PROJEKT MULTIMEDIALNY

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 program webowy do tworzenia prezentacji multimedialnych. Tworzą projekt multimedialny na wybrany temat, przy jego użyciu.

Cele:

- zapoznanie z aplikacją Prezi;
- rozwijanie umiejętności tworzenia prezentacji multimedialnych;
- rozwijanie umiejętności kreatywnego myślenia;
- kształtowanie umiejętności wyszukiwania informacji w sieci internetowej.

Potrzebne materiały:

- sala komputerowa z dostępem do internetu;
- plik w wersji cyfrowej "prezi - instrukcja obsługi";
- proponowane prezentacje do obejrzenia z klasą:
 - kreatywna, np. <http://prezi.com/o1uclaxwhoow/turn-on-the-poetry-by-presentacionesbiz/> (prezentacja Turn on the poetry - w języku angielskim, N. może

- wesprzeć dzieci tłumacząc tekst);
- podstawowa, np. <http://prezi.com/7-vifsaf1j/polskapoloniapolonia/>

Przebieg:

Lekcja 1

1. N. pokazuje dzieciom przykładowe prezentacje stworzone za pomocą aplikacji Prezi:
 - czy podoba się wam tak stworzona prezentacja?
 - jak waszym zdaniem przedstawiony jest temat? Czy jest on zrozumiały, ciekawy, czy też chaotyczny, niejasny, nudny?
2. N. wyjaśnia, że podczas tej lekcji poznają tajniki tworzenia takich prezentacji. Dla dzieci celem zadania, realizowanego przez kolejne lekcje jest poznanie nowego sposobu przedstawiania informacji oraz rozwinięcie umiejętności kreatywnego myślenia (2 minuty);
3. Dzieci przeglądają zawartość portalu. Klikają na ikonę "Explore", umieszczoną w górnym, prawym rogu aplikacji. W wyszukiwarce wpisują nazwy lub tematy prezentacji, które chcieliby znaleźć. Przeglądają gotowe prezentacje, oswajając się z obsługą programu (w przeglądarce można wyszukiwać również używając polskich słów) (20 minut).
4. N. wysyła lub udostępnia dzieciom plik "Prezi - instrukcja obsługi" (3 minuty);
5. Dzieci otwierają pliki z instrukcją, N. w razie możliwości wyświetla plik przy pomocy rzutnika lub tablicy multimedialnej. N. omawia z dziećmi 1. i 2. część pliku (opis programu, tworzenie slajdów oraz ścieżek) (20 minut).

Lekcja 2

1. Nawiązując do poprzedniego spotkania dzieci wraz z N. przypominają sobie opcje aplikacji, z którą zapoznali się na poprzednich zajęciach. Następnie ruszają do pracy nad kolejną częścią instrukcji (3. część pliku), dotyczącej dodawania do prezentacji różnych plików multimedialnych (plików graficznych, wideo, diagramów itp.) (20 minut);
2. Dzieci dodają różne pliki do prezentacji (graficzne, wideo, diagramów itp.). N. pomaga dzieciom w miarę potrzeby oraz nadzoruje ich pracę (20 minut);

Lekcja 3

1. N. podsumowuje poprzednie spotkania i zaprasza dzieci do stworzenia własnych prezentacji. Założenia zadania:
 - proponowany temat: słynni malarze. Kierunki do wyboru: impresjonizm, ekspresjonizm, abstrakcjonizm, surrealizm, symbolizm.
 - każdy tworzy swoją prezentację;
 - należy odszukać malarzy (po 2 na osobę) reprezentujących dany kierunek oraz kilka do kilkunastu (w miarę możliwości) dzieł, które stworzył;
 - w prezentacji warto pokazać i podkreśli to, co ciebie najbardziej interesuje;
 - na koniec dzieci będą komentowały prezentacje stworzone przez pozostałe osoby z grupy;

- oceniane są: poprawność merytoryczna, zawarcie najważniejszych elementów prezentacji (wstęp, rozwinięcie informacji, podsumowanie, dane o autorze/autorach). Warto również zwrócić uwagę na estetykę wykonania, choć jest to element na tyle subiektywny, że nie powinien być decydujący (40 minut);
2. N. podsumowuje pracę dzieci. Zwraca uwagę, że tworzenie takich prezentacji jest świetnym sposobem, żeby się czegoś nowego nauczyć, powtórzyć i uporządkować swoją wiedzę. Informuje, że osoby, które nie zdążyły skończyć pracy na tej lekcji będą mogły ją dokończyć na następnej (3 minuty)

Lekcja 4

1. Dzieci kończą swoje prezentacje (15 minut);
2. Dzieci przeglądają nawzajem stworzone prezentacje. Każde dziecko ma skomentować 3 inne prezentacje (20 minut);
3. Podsumowanie:
 - co było najtrudniejsze w pracy nad zadaniem?;
 - czy dzieci są zadowolone z efektów swojej pracy?;
 - czy komentarze były pomocne? Czy były zgodne z zasadami netykiety?.

Warianty:

- tworzenie prezentacji na lekcjach 3-4 może być także zrealizowane w grupach 4-osobowych. Zależy to od stopnia zaawansowania uczniów i uczennic;
- w miarę możliwość dzieci w ramach 4. lekcji lub dodatkowej godziny mogą również występować ze swoimi prezentacjami przed klasą, rozwijając umiejętność wystąpień publicznych i prezentacji.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Historia i społeczeństwo

Zajęcia komputerowe

Metody:

Pokaz

Instruktaż

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

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:

Prezi instrukcja obsługi.pdf

16 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: PREZI - PROJEKT MULTIMEDIALNY

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 program webowy do tworzenia prezentacji multimedialnych. Tworzą projekt multimedialny na wybrany temat, przy jego użyciu.

Cele:

- zapoznanie z aplikacją Prezi;
- rozwijanie umiejętności tworzenia prezentacji multimedialnych;
- rozwijanie umiejętności kreatywnego myślenia;
- kształtowanie umiejętności wyszukiwania informacji w sieci internetowej.

Potrzebne materiały:

- sala komputerowa z dostępem do internetu;
- plik w wersji cyfrowej "prezi - instrukcja obsługi";
- proponowane prezentacje do obejrzenia z klasą:
 - kreatywna, np. <http://prezi.com/o1uclaxwhoow/turn-on-the-poetry-by-presentacionesbiz/> (prezentacja Turn on the poetry - w języku angielskim, N. może

- wesprzeć dzieci tłumacząc tekst);
- podstawowa, np. <http://prezi.com/7-vifsaf1j/polskapoloniapolonia/>

Przebieg:

Lekcja 1

1. N. pokazuje dzieciom przykładowe prezentacje stworzone za pomocą aplikacji Prezi:
 - czy podoba się wam tak stworzona prezentacja?
 - jak waszym zdaniem przedstawiony jest temat? Czy jest on zrozumiały, ciekawy, czy też chaotyczny, niejasny, nudny?
2. N. wyjaśnia, że podczas tej lekcji poznają tajniki tworzenia takich prezentacji. Dla dzieci celem zadania, realizowanego przez kolejne lekcje jest poznanie nowego sposobu przedstawiania informacji oraz rozwinięcie umiejętności kreatywnego myślenia (2 minuty);
3. Dzieci przeglądają zawartość portalu. Klikają na ikonę "Explore", umieszczoną w górnym, prawym rogu aplikacji. W wyszukiwarce wpisują nazwy lub tematy prezentacji, które chcieliby znaleźć. Przeglądają gotowe prezentacje, oswajając się z obsługą programu (w przeglądarce można wyszukiwać również używając polskich słów) (20 minut).
4. N. wysyła lub udostępnia dzieciom plik "Prezi - instrukcja obsługi" (3 minuty);
5. Dzieci otwierają pliki z instrukcją, N. w razie możliwości wyświetla plik przy pomocy rzutnika lub tablicy multimedialnej. N. omawia z dziećmi 1. i 2. część pliku (opis programu, tworzenie slajdów oraz ścieżek) (20 minut).

Lekcja 2

1. Nawiązując do poprzedniego spotkania dzieci wraz z N. przypominają sobie opcje aplikacji, z którą zapoznali się na poprzednich zajęciach. Następnie ruszają do pracy nad kolejną częścią instrukcji (3. część pliku), dotyczącej dodawania do prezentacji różnych plików multimedialnych (plików graficznych, wideo, diagramów itp.) (20 minut);
2. Dzieci dodają różne pliki do prezentacji (graficzne, wideo, diagramów itp.). N. pomaga dzieciom w miarę potrzeby oraz nadzoruje ich pracę (20 minut);

Lekcja 3

1. N. podsumowuje poprzednie spotkania i zaprasza dzieci do stworzenia własnych prezentacji. Założenia zadania:
 - proponowany temat: słynni malarze. Kierunki do wyboru: impresjonizm, ekspresjonizm, abstrakcjonizm, surrealizm, symbolizm.
 - każdy tworzy swoją prezentację;
 - należy odszukać malarzy (po 2 na osobę) reprezentujących dany kierunek oraz kilka do kilkunastu (w miarę możliwości) dzieł, które stworzył;
 - w prezentacji warto pokazać i podkreśli to, co ciebie najbardziej interesuje;
 - na koniec dzieci będą komentowały prezentacje stworzone przez pozostałe osoby z grupy;

- oceniane są: poprawność merytoryczna, zawarcie najważniejszych elementów prezentacji (wstęp, rozwinięcie informacji, podsumowanie, dane o autorze/autorach). Warto również zwrócić uwagę na estetykę wykonania, choć jest to element na tyle subiektywny, że nie powinien być decydujący (40 minut);
2. N. podsumowuje pracę dzieci. Zwraca uwagę, że tworzenie takich prezentacji jest świetnym sposobem, żeby się czegoś nowego nauczyć, powtórzyć i uporządkować swoją wiedzę. Informuje, że osoby, które nie zdążyły skończyć pracy na tej lekcji będą mogły ją dokończyć na następnej (3 minuty)

Lekcja 4

1. Dzieci kończą swoje prezentacje (15 minut);
2. Dzieci przeglądają nawzajem stworzone prezentacje. Każde dziecko ma skomentować 3 inne prezentacje (20 minut);
3. Podsumowanie:
 - co było najtrudniejsze w pracy nad zadaniem?;
 - czy dzieci są zadowolone z efektów swojej pracy?;
 - czy komentarze były pomocne? Czy były zgodne z zasadami netykiety?.

Warianty:

- tworzenie prezentacji na lekcjach 3-4 może być także zrealizowane w grupach 4-osobowych. Zależy to od stopnia zaawansowania uczniów i uczennic;
- w miarę możliwość dzieci w ramach 4. lekcji lub dodatkowej godziny mogą również występować ze swoimi prezentacjami przed klasą, rozwijając umiejętność wystąpień publicznych i prezentacji.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Historia i społeczeństwo

Zajęcia komputerowe

Metody:

Pokaz

Instruktaż

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

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:

Prezi instrukcja obsługi.pdf

17 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: PREZI - PROJEKT MULTIMEDIALNY

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 program webowy do tworzenia prezentacji multimedialnych. Tworzą projekt multimedialny na wybrany temat, przy jego użyciu.

Cele:

- zapoznanie z aplikacją Prezi;
- rozwijanie umiejętności tworzenia prezentacji multimedialnych;
- rozwijanie umiejętności kreatywnego myślenia;
- kształtowanie umiejętności wyszukiwania informacji w sieci internetowej.

Potrzebne materiały:

- sala komputerowa z dostępem do internetu;
- plik w wersji cyfrowej "prezi - instrukcja obsługi";
- proponowane prezentacje do obejrzenia z klasą:
 - kreatywna, np. <http://prezi.com/o1uclaxwhoow/turn-on-the-poetry-by-presentacionesbiz/> (prezentacja Turn on the poetry - w języku angielskim, N. może

- wesprzeć dzieci tłumacząc tekst);
- podstawowa, np. <http://prezi.com/7-vifsafla1j/polskapoloniapolonia/>

Przebieg:

Lekcja 1

1. N. pokazuje dzieciom przykładowe prezentacje stworzone za pomocą aplikacji Prezi:
 - czy podoba się wam tak stworzona prezentacja?
 - jak waszym zdaniem przedstawiony jest temat? Czy jest on zrozumiały, ciekawy, czy też chaotyczny, niejasny, nudny?
2. N. wyjaśnia, że podczas tej lekcji poznają tajniki tworzenia takich prezentacji. Dla dzieci celem zadania, realizowanego przez kolejne lekcje jest poznanie nowego sposobu przedstawiania informacji oraz rozwinięcie umiejętności kreatywnego myślenia (2 minuty);
3. Dzieci przeglądają zawartość portalu. Klikają na ikonę "Explore", umieszczoną w górnym, prawym rogu aplikacji. W wyszukiwarce wpisują nazwy lub tematy prezentacji, które chcieliby znaleźć. Przeglądają gotowe prezentacje, oswajając się z obsługą programu (w przeglądarce można wyszukiwać również używając polskich słów) (20 minut).
4. N. wysyła lub udostępnia dzieciom plik "Prezi - instrukcja obsługi" (3 minuty);
5. Dzieci otwierają pliki z instrukcją, N. w razie możliwości wyświetla plik przy pomocy rzutnika lub tablicy multimedialnej. N. omawia z dziećmi 1. i 2. część pliku (opis programu, tworzenie slajdów oraz ścieżek) (20 minut).

Lekcja 2

1. Nawiązując do poprzedniego spotkania dzieci wraz z N. przypominają sobie opcje aplikacji, z którą zapoznali się na poprzednich zajęciach. Następnie ruszają do pracy nad kolejną częścią instrukcji (3. część pliku), dotyczącej dodawania do prezentacji różnych plików multimedialnych (plików graficznych, wideo, diagramów itp.) (20 minut);
2. Dzieci dodają różne pliki do prezentacji (graficzne, wideo, diagramów itp.). N. pomaga dzieciom w miarę potrzeby oraz nadzoruje ich pracę (20 minut);

Lekcja 3

1. N. podsumowuje poprzednie spotkania i zaprasza dzieci do stworzenia własnych prezentacji. Założenia zadania:
 - proponowany temat: słynni malarze. Kierunki do wyboru: impresjonizm, ekspresjonizm, abstrakcjonizm, surrealizm, symbolizm.
 - każdy tworzy swoją prezentację;
 - należy odszukać malarzy (po 2 na osobę) reprezentujących dany kierunek oraz kilka do kilkunastu (w miarę możliwości) dzieł, które stworzył;
 - w prezentacji warto pokazać i podkreślić to, co ciebie najbardziej interesuje;
 - na koniec dzieci będą komentowały prezentacje stworzone przez pozostałe osoby z grupy;

- oceniane są: poprawność merytoryczna, zawarcie najważniejszych elementów prezentacji (wstęp, rozwinięcie informacji, podsumowanie, dane o autorze/autorach). Warto również zwrócić uwagę na estetykę wykonania, choć jest to element na tyle subiektywny, że nie powinien być decydujący (40 minut);
2. N. podsumowuje pracę dzieci. Zwraca uwagę, że tworzenie takich prezentacji jest świetnym sposobem, żeby się czegoś nowego nauczyć, powtórzyć i uporządkować swoją wiedzę. Informuje, że osoby, które nie zdążyły skończyć pracy na tej lekcji będą mogły ją dokończyć na następnej (3 minuty)

Lekcja 4

1. Dzieci kończą swoje prezentacje (15 minut);
2. Dzieci przeglądają nawzajem stworzone prezentacje. Każde dziecko ma skomentować 3 inne prezentacje (20 minut);
3. Podsumowanie:
 - co było najtrudniejsze w pracy nad zadaniem?;
 - czy dzieci są zadowolone z efektów swojej pracy?;
 - czy komentarze były pomocne? Czy były zgodne z zasadami netykiety?.

Warianty:

- tworzenie prezentacji na lekcjach 3-4 może być także zrealizowane w grupach 4-osobowych. Zależy to od stopnia zaawansowania uczniów i uczennic;
- w miarę możliwość dzieci w ramach 4. lekcji lub dodatkowej godziny mogą również występować ze swoimi prezentacjami przed klasą, rozwijając umiejętność wystąpień publicznych i prezentacji.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Historia i społeczeństwo

Zajęcia komputerowe

Metody:

Pokaz

Instruktaż

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

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:

Prezi instrukcja obsługi.pdf

18 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: POZNAJEMY, CZYM JEST WIKI

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 poznają pojęcie "wiki", dowiadują się, w jaki sposób można współpracować, dzieląc się wiedzą z innymi. Poznają praktyczne narzędzia, które mogą wykorzystywać do nauki na co dzień.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z pojęciem "wiki";
- rozwijanie umiejętności przekazywania wiedzy;
- uświadomienie zastosowania określonych narzędzi informatycznych w codziennym życiu.

Potrzebne materiały:

- dostęp do strony: <http://www.wikispaces.com/>;
- film "Czym jest wiki": <http://www.youtube.com/watch?v=0-M235FLI8E>

Załączniki do zadania:

- Instrukcja korzystania z Wikispaces (dla nauczyciela);
- Arkusz kalkulacyjny do wypełnienia na potrzeby dodawania użytkowników.

Przebieg:

1. N. zaczyna spotkanie od kilku pytań wprowadzających:
 - skąd czerpicie informacje potrzebne np. do wykonania prac domowych, do rozwiązania problemów z komputerem, znalezienia interesujących was informacji?;
 - czy wymieniacie się ze sobą notatkami? Czy pomagacie sobie w nauce? Jeśli tak, czy korzystacie do tego z narzędzi komputerowych? (5 minut);
2. Po krótkiej rozmowie i sprawdzeniu poziomu doświadczenia uczniów i uczennic, N. przypomina (jeśli się to już pojawiło w odpowiedziach dzieci - podsumowuje ich wypowiedzi), że dotychczas dzieci poznały różne przydatne narzędzia, z którymi można korzystać do wymiany informacji i nauki, jak np. blogi, media społecznościowe czy pocztę e-mail. Ale może się okazać, że liczba informacji i liczba osób biorących udział w wymianie będzie tak duża, że te wcześniej poznane narzędzia okażą się mniej funkcjonalne. Wówczas warto skorzystać z wiki. N. wraz z dziećmi oglądają film "Czym jest wiki?". Następnie wyjaśnia sposób działania wiki, prosząc dzieci o przejrzenie się poglądowo Wikipedii:
 - pozwala każdemu użytkownikowi na edytowanie zawartości bez konieczności instalowania jakichkolwiek dodatków czy wtyczek w systemie albo przeglądarce;
 - promuje tworzenie odnośników w ramach jednej bazy wiedzy; dzięki temu można się od razu zorientować, czy artykuł na dany temat istnieje, a jeśli tak jest - przejść do niego;
 - jednocześnie nad jednym tematem może pracować kilka osób - mogą nawzajem się sprawdzać, poprawiać swoje błędy, uzupełniać swoją wiedzę;
 - informacje są kategoryzowane, więc zawsze łatwo do nich dotrzeć lub je wyszukać (15 minut);
3. N. wyjaśnia, że celem kolejnego projektu, będzie nie tylko zapoznanie się z możliwościami wiki jako narzędzia, ale jednocześnie stworzenie platformy, na której dzieci mogą wymieniać się wiedzą, ciekawostkami, notatkami itp. z jednego lub więcej przedmiotów. W ten sposób stworzą swój własny podręcznik, w którym znajdą się rzeczy, które są dla nich najważniejsze i najbardziej interesujące i które ułatwiają im uczenie się (5 minut);
4. N. prosi dzieci o włączenie strony: www.wikispaces.com. Dzieci zostają zaproszone jako użytkownicy do wiki stworzonej przez nauczyciela. Zakładają konta. Następnie N. opisuje im najważniejsze funkcje wiki oraz sposób korzystania z nich (zgodnie z Instrukcją). Na zakończenie uczniowie i uczennice mają czas, aby testować oprogramowanie i zadawać dodatkowe pytania N. (20 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Zajęcia komputerowe

Metody:

Pokaz

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

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

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

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

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

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

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

Lista załączników:

Instrukcja korzystania z wikispaces.pdf



KAPITAŁ LUDZKI
CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA!



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



19 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: W ŚWIECIE WYMIANY DANYCH - PRZYGOTOWANIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Zajęcia komputerowe

Streszczenie:

Dzieci realizują projekt, korzystając z wiki. Rozwijają umiejętność współpracy za pośrednictwem internetu.

Cele:

- rozwijanie umiejętności korzystania z wiki;
- rozwijanie umiejętności współpracy za pośrednictwem internetu;
- rozwijanie umiejętności uczenia się poprzez nauczanie innych;
- zaangażowanie uczniów i uczennic w proces uczenia się.

Potrzebne materiały:

- komputery z dostępem do internetu;
- dostęp do strony: wikispaces.com
- wykonane zadanie *Poznajemy, czym jest wiki*.

Przebieg:

1. N. przypomina uczniom i uczennicom, nad czym pracowali na ostatnich zajęciach. Przypomina, że przez kolejne 5 lekcji, będą realizowali projekt, polegający na stworzeniu własnego podręcznika z historii. Na szóstej lekcji dokonają oceny swojej pracy. Ostatecznym celem projektu jest sprawdzenie, czy wiki rzeczywiście da się wykorzystywać do uczenia się i dzielenia się wiedzą (5 minut);
2. Zanim jednak dzieci ruszą do pracy, muszą ustalić, jaki będzie zakres tematyczny "ich" podręcznika.
 - Najpierw na zasadzie burzy mózgów N. spisuje na tablicy wszystkie pomysły, np. "Wynalazki XIX wieku", "Kobiety w historii", "Najważniejsze bitwy historii Polski", "Starożytność w kulturze", "Piękno sztuki renesansowej" itp. Im więcej pomysłów tym lepiej;
 - Następnie dzieci mają wybrać dwa tematy, które wydają im się najciekawsze. Żeby to zrobić wykonują dyskusję piramidową. Najpierw ustalają indywidualne stanowisko. Następnie dobierają się w pary i starają się wybrać dwa tematy razem. W kolejnych etapach dobierają się w grupy czteroosobowe, w ósemki itd., aż na koniec wypracowane zostaje wspólne stanowisko całej klasy, co do tego jakie dwa tematy chcą realizować. (30 minut);
3. N. zapoznaje dzieci z ich zadaniami:
 - powinny tworzyć wpisy tematyczne, np. o wybranej osobie, wybranym wydarzeniu itp;
 - powinny dodawać elementy multimedialne (grafiki, filmiki itp.);
 - mogą sprawdzać swoje wpisy, edytować je, dodawać uwagi;
 - mogą dyskutować na wybrane tematy.
 - N. na początku każdej lekcji będzie pytał, jak wygląda postęp prac oraz jakie są plany poszczególnych dzieci (co chcą napisać, zrobić), a jeśli dzieci nie będą miały pomysłu, pomoże im (5 minut);
4. Resztę czasu dzieci poświęcają na zapoznanie się z narzędziem oraz wprowadzanie pierwszych informacji. N. wyjaśnia dzieciom, że oceniając zadanie będzie zwracać szczególną uwagę na aktywność w ramach wiki. Dzieci mogą korzystać z informacji znalezionych w internecie, ale powinny starać się je przynajmniej częściowo przeformułowywać i cytując zawsze podawać źródło (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Przedsiębiorczość

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

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

Techniki:

Płaszcz eksperta

Tryby pracy:

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

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

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

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

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.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 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

Przed-VI.5.10 : dziecko potrafi opisać swoje zainteresowania

Psych-IV-VI.8.5 : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

20 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: W ŚWIECIE WYMIANY DANYCH

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Zajęcia komputerowe

Streszczenie:

Dzieci realizują projekt, korzystając z wiki. Rozwijają umiejętność współpracy za pośrednictwem internetu.

Cele:

- rozwijanie umiejętności korzystania z wiki;
- rozwijanie umiejętności współpracy za pośrednictwem internetu;
- rozwijanie umiejętności uczenia się poprzez nauczanie innych;
- zaangażowanie uczniów i uczennic w proces uczenia się.

Potrzebne materiały:

- komputery z dostępem do internetu;
- dostęp do strony: wikispaces.com
- wykonane zadanie *W świecie wymiany danych - przygotowanie*.

Przebieg:

1. N. zaczyna spotkanie prosząc dzieci o podsumowanie tego, co robiły tydzień temu oraz jakie mają plany na realizację projektu w ramach wiki. Pyta dzieci o wrażenia i o ewentualne trudności (5 minut);
2. Każde z dzieci opowiada krótko, co zrobiło w poprzednim tygodniu i co chciałoby opisać w tym tygodniu. Jeśli jest więcej dzieci, które chciałby opisać ten sam temat, N. zachęca je do współpracy. Jednocześnie N. pyta, czy są osoby, które czytały i poprawiały to, co robili inni. Jeśli tak, co to było (10 minut);
3. Dzieci realizując projekt w ramach wiki:
 - tworzą strony, podobne do stron Wikipedii, które opisują wybrane postaci, przedmioty i wydarzenia historyczne (każde dziecko powinno stworzyć przynajmniej jeden krótki wpis w tygodniu);
 - dodają elementy multimedialne: grafiki, dźwięki;
 - mogą, a nawet powinny, tworzyć wpisy grupowo: jedno dziecko może tworzyć tekst, drugie je sprawdzać, trzecie dodawać grafiki;
 - warto zachęcić dzieci do korzystania z ich własnych notatek (informacje w zeszycie mogą się zagubić, a korzystając z wyszukiwarki można do nich szybko dotrzeć) i sprawdzianów. (30 minut).

Warianty:

- **Alternatywnie:** dzieci można podzielić na równe grupy-role: "Autorów", "Korektorów", "Grafików i Dźwiękowców". Co tydzień dzieci zmieniają się rolami. Jeśli w jednym są Autorami, to w następnym Korektorami, a w kolejnym Grafikami i Dźwiękowcami. W ostatnim tygodniu dzieci wchodzi w rolę, która najbardziej im odpowiadała.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Przedsiębiorczość

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

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

Techniki:

Płaszcz eksperta

Tryby pracy:

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

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

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

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

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

Przed-VI.5.10 : dziecko potrafi opisać swoje zainteresowania

Psych-IV-VI.8.5 : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

21 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: W ŚWIECIE WYMIANY DANYCH

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Zajęcia komputerowe

Streszczenie:

Dzieci realizują projekt, korzystając z wiki. Rozwijają umiejętność współpracy za pośrednictwem internetu.

Cele:

- rozwijanie umiejętności korzystania z wiki;
- rozwijanie umiejętności współpracy za pośrednictwem internetu;
- rozwijanie umiejętności uczenia się poprzez nauczanie innych;
- zaangażowanie uczniów i uczennic w proces uczenia się.

Potrzebne materiały:

- komputery z dostępem do internetu;
- dostęp do strony: wikispaces.com
- wykonane zadanie *W świecie wymiany danych - przygotowanie*.

Przebieg:

1. N. zaczyna spotkanie prosząc dzieci o podsumowanie tego, co robiły tydzień temu oraz jakie mają plany na realizację projektu w ramach wiki. Pyta dzieci o wrażenia i o ewentualne trudności (5 minut);
2. Każde z dzieci opowiada krótko, co zrobiło w poprzednim tygodniu i co chciałoby opisać w tym tygodniu. Jeśli jest więcej dzieci, które chciałby opisać ten sam temat, N. zachęca je do współpracy. Jednocześnie N. pyta, czy są osoby, które czytały i poprawiały to, co robili inni. Jeśli tak, co to było (10 minut);
3. Dzieci realizując projekt w ramach wiki:
 - tworzą strony, podobne do stron Wikipedii, które opisują wybrane postaci, przedmioty i wydarzenia historyczne (każde dziecko powinno stworzyć przynajmniej jeden krótki wpis w tygodniu);
 - dodają elementy multimedialne: grafiki, dźwięki;
 - mogą, a nawet powinny, tworzyć wpisy grupowo: jedno dziecko może tworzyć tekst, drugie je sprawdzać, trzecie dodawać grafiki;
 - warto zachęcić dzieci do korzystania z ich własnych notatek (informacje w zeszycie mogą się zagubić, a korzystając z wyszukiwarki można do nich szybko dotrzeć) i sprawdzianów. (30 minut).

Warianty:

- **Alternatywnie:** dzieci można podzielić na równe grupy-role: "Autorów", "Korektorów", "Grafików i Dźwiękowców". Co tydzień dzieci zmieniają się rolami. Jeśli w jednym są Autorami, to w następnym Korektorami, a w kolejnym Grafikami i Dźwiękowcami. W ostatnim tygodniu dzieci wchodzi w rolę, która najbardziej im odpowiadała.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Przedsiębiorczość

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

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

Techniki:

Płaszcz eksperta

Tryby pracy:

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

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

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

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

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

Przed-VI.5.10 : dziecko potrafi opisać swoje zainteresowania

Psych-IV-VI.8.5 : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

22 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: W ŚWIECIE WYMIANY DANYCH

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Zajęcia komputerowe

Streszczenie:

Dzieci realizują projekt, korzystając z wiki. Rozwijają umiejętność współpracy za pośrednictwem internetu.

Cele:

- rozwijanie umiejętności korzystania z wiki;
- rozwijanie umiejętności współpracy za pośrednictwem internetu;
- rozwijanie umiejętności uczenia się poprzez nauczanie innych;
- zaangażowanie uczniów i uczennic w proces uczenia się.

Potrzebne materiały:

- komputery z dostępem do internetu;
- dostęp do strony: wikispaces.com
- wykonane zadanie *W świecie wymiany danych - przygotowanie*.

Przebieg:

1. N. zaczyna spotkanie prosząc dzieci o podsumowanie tego, co robiły tydzień temu oraz jakie mają plany na realizację projektu w ramach wiki. Pyta dzieci o wrażenia i o ewentualne trudności (5 minut);
2. Każde z dzieci opowiada krótko, co zrobiło w poprzednim tygodniu i co chciałoby opisać w tym tygodniu. Jeśli jest więcej dzieci, które chciałby opisać ten sam temat, N. zachęca je do współpracy. Jednocześnie N. pyta, czy są osoby, które czytały i poprawiały to, co robili inni. Jeśli tak, co to było (10 minut);
3. Dzieci realizując projekt w ramach wiki:
 - tworzą strony, podobne do stron Wikipedii, które opisują wybrane postaci, przedmioty i wydarzenia historyczne (każde dziecko powinno stworzyć przynajmniej jeden krótki wpis w tygodniu);
 - dodają elementy multimedialne: grafiki, dźwięki;
 - mogą, a nawet powinny, tworzyć wpisy grupowo: jedno dziecko może tworzyć tekst, drugie je sprawdzać, trzecie dodawać grafiki;
 - warto zachęcić dzieci do korzystania z ich własnych notatek (informacje w zeszycie mogą się zagubić, a korzystając z wyszukiwarki można do nich szybko dotrzeć) i sprawdzianów. (30 minut).

Warianty:

- **Alternatywnie:** dzieci można podzielić na równe grupy-role: "Autorów", "Korektorów", "Grafików i Dźwiękowców". Co tydzień dzieci zmieniają się rolami. Jeśli w jednym są Autorami, to w następnym Korektorami, a w kolejnym Grafikami i Dźwiękowcami. W ostatnim tygodniu dzieci wchodzi w rolę, która najbardziej im odpowiadała.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Przedsiębiorczość

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

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

Techniki:

Płaszcz eksperta

Tryby pracy:

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

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

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

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

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.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 wspomagania 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

Przed-VI.5.10 : dziecko potrafi opisać swoje zainteresowania

Psych-IV-VI.8.5 : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

23 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: W ŚWIECIE WYMIANY DANYCH

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Zajęcia komputerowe

Streszczenie:

Dzieci realizują projekt, korzystając z wiki. Rozwijają umiejętność współpracy za pośrednictwem internetu.

Cele:

- rozwijanie umiejętności korzystania z wiki;
- rozwijanie umiejętności współpracy za pośrednictwem internetu;
- rozwijanie umiejętności uczenia się poprzez nauczanie innych;
- zaangażowanie uczniów i uczennic w proces uczenia się.

Potrzebne materiały:

- komputery z dostępem do internetu;
- dostęp do strony: wikispaces.com
- wykonane zadanie *W świecie wymiany danych - przygotowanie*.

Przebieg:

1. N. zaczyna spotkanie prosząc dzieci o podsumowanie tego, co robiły tydzień temu oraz jakie mają plany na realizację projektu w ramach wiki. Pyta dzieci o wrażenia i o ewentualne trudności (5 minut);
2. Każde z dzieci opowiada krótko, co zrobiło w poprzednim tygodniu i co chciałoby opisać w tym tygodniu. Jeśli jest więcej dzieci, które chciałyby opisać ten sam temat, N. zachęca je do współpracy. Jednocześnie N. pyta, czy są osoby, które czytały i poprawiały to, co robili inni. Jeśli tak, co to było (10 minut);
3. Dzieci realizując projekt w ramach wiki:
 - tworzą strony, podobne do stron Wikipedii, które opisują wybrane postaci, przedmioty i wydarzenia historyczne (każde dziecko powinno stworzyć przynajmniej jeden krótki wpis w tygodniu);
 - dodają elementy multimedialne: grafiki, dźwięki;
 - mogą, a nawet powinny, tworzyć wpisy grupowo: jedno dziecko może tworzyć tekst, drugie je sprawdzać, trzecie dodawać grafiki;
 - warto zachęcić dzieci do korzystania z ich własnych notatek (informacje w zeszycie mogą się zagubić, a korzystając z wyszukiwarki można do nich szybko dotrzeć) i sprawdzianów. (30 minut).

Warianty:

- **Alternatywnie:** dzieci można podzielić na równe grupy-role: "Autorów", "Korektorów", "Grafików i Dźwiękowców". Co tydzień dzieci zmieniają się rolami. Jeśli w jednym są Autorami, to w następnym Korektorami, a w kolejnym Grafikami i Dźwiękowcami. W ostatnim tygodniu dzieci wchodzi w rolę, która najbardziej im odpowiadała.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Przedsiębiorczość

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

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

Techniki:

Płaszcz eksperta

Tryby pracy:

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

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

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

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

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

Przed-VI.5.10 : dziecko potrafi opisać swoje zainteresowania

Psych-IV-VI.8.5 : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

24 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: W ŚWIECIE WYMIANY DANYCH - PODSUMOWANIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Zajęcia komputerowe

Streszczenie:

Dzieci podsumowują projekt, w którym tworzyli własny podręcznik. Rozwijają umiejętność dawania informacji zwrotnej.

Cele:

- rozwijanie umiejętności korzystania z wiki;
- rozwijanie umiejętności współpracy za pośrednictwem internetu;
- rozwijanie umiejętności dawania informacji zwrotnej.

Potrzebne materiały:

- komputery z dostępem do internetu;
- dostęp do strony: wikispaces.com
- wykonane zadanie *W świecie wymiany danych*;
- projektor.

Przebieg:

1. N. wyjaśnia, że celem lekcji, będzie podsumowanie pracy nad wirtualnym podręcznikiem oraz wyciągnięcie wniosków na przyszłość (2 minuty);
2. Najpierw prosi dzieci o wypełnienie kwestionariusza, za pośrednictwem którego dzieci same oceniają, jak im się pracowało korzystając z nowego narzędzia oraz jak przebiegała współpraca w grupie. Zebrane odpowiedzi, następnie zostaną omówione (10 minut);
3. Dzieci omawiają swoją pracę, jednocześnie oglądając stworzone wpisy. Jest to dobra okazja do oceny dokładności wpisów, poprawności formatowania, zwrócenia uwagi na szczegóły pracy dzieci. N. pyta dzieci:
 - czego ciekawego nauczyliście się w trakcie trwania projektu? Co było dla was zaskakujące?;
 - z kim najlepiej wam się pracowało? Kto najbardziej wam pomógł?
 - czy w przyszłości chcielibyście korzystać z wiki? Do czego może się wam przydać? (30 minut);
4. W ramach ewaluacji zadania N. zwraca uwagę na:
 - poprawność merytoryczną pracy dzieci;
 - samodzielność wykonania i umiejętność poprawnego cytowania źródeł;
 - umiejętność korzystania z dodatkowych materiałów;
 - zaangażowanie w proces uczenia się.

Warianty:

- zamiast kwestionariusza papierowego, warto skorzystać z aplikacji internetowych, np. moje-ankiety.pl albo <http://socrative.com/>.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Przedsiębiorczość

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

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

Techniki:

Płaszcz eksperta

Tryby pracy:

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

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.1.4 : dziecko potrafi zapisać i przechowywać wyniki swojej pracy na nośnikach elektronicznych, a następnie korzystać z nich

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

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

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.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 wspomagania 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

Przed-VI.5.10 : dziecko potrafi opisać swoje zainteresowania

Psych-IV-VI.8.5 : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Lista załączników:

kwestionariusz ewaluacyjny wiki wersja edytowalna.docx

kwestionariusz ewaluacyjny wiki.pdf

25 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: MEMRISE - UCZYMY SIĘ SAMI

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:

Dzieci poznają aplikację webową wspierającą naukę (języków obcych, historii). Tworzą własne kursy.

Cele:

- zapoznanie z portalem memrise;
- kształtowanie umiejętności efektywnego uczenia się;
- rozwijanie umiejętności tworzenia materiałów do nauki dla siebie nawzajem;
- rozwijanie umiejętności zapisywania oraz korzystania z plików.

Potrzebne materiały:

- instrukcja obsługi aplikacji;
- słowniki multimedialne lub tradycyjne, książki tematyczne, przedmiotowe (w zależności od tego elementy, jakiego przedmiotu będą realizowane).

Załączniki do zadania:

- Memrise - instrukcja obsługi.

Przebieg:

Lekcja 1

1. N. pyta dzieci:
 - czy korzystają z programów lub gier wspomagających uczenie się np. historii, angielskiego, ortografii? Jeśli tak, z jakich?;
 - czym są memy? (N. pomocniczo wyświetla przykładowe memy);
 - jak memy mogą pomóc w nauce?
2. N. wyjaśnia, że poznają multimedialne narzędzie, wspomagające uczenie oraz zapamiętywanie, o nazwie "memrise". Aby dowiedzieć się czegoś, trzeba najpierw podłączyć to do tego, co już wiesz. Memrise został tak zaprojektowany, aby pomóc połączyć każdy nowy wyraz/informację z czymś co już znasz. Robi się to właśnie poprzez memy oparte na: mnemotechnice, etymologii wyrazów, zabawnych filmach, zdjęciach, przykładowych zdaniach. N. wysyła lub udostępnia plik "memrise - instrukcja obsługi". (5 minut);
3. Uczniowie i uczennice otwierają plik. N. przedstawia im pierwsze dwa rozdziały, obejmujące wprowadzenie, opis programu i rejestrację na stronie internetowej. Dzieci dokonują rejestracji, tworząc nowe konta lub logując się za pomocą konta facebook (10 minut);
4. N. przechodzi z dziećmi do kolejnego rozdziału, poświęconego kursom. Dzieci przeglądają i wykonują różne kursy, znajdujące się na stronie. Zapoznają się z panelem użytkownika oraz z obsługą programu (30 minut);

Lekcja 2

1. N. informuje dzieci, że podczas lekcji będą tworzyć dla siebie ćwiczenia językowe. N. prosi o otwarcie portalu memrise.com oraz pliku "memrise - instrukcja obsługi" (5 minut);
2. N. tłumaczy sposób tworzenia kursu językowego, posiłkując się dołączonym do zadania plikiem. Klasa wykonuje instrukcje, tworząc przykładowy kurs (20 minut);
3. N. dzieli dzieci na grupy (2 - 3 osobowe). Zadaniem każdej z grup będzie przygotowanie kursu językowego, składającego się z 30 słów, związanych z konkretną kategorią w języku angielskim (przykładowe kategorie: zwierzęta, rośliny, sport, zawody, państwa, przedmioty domowego użytku, góry i rzeki). n. nadzoruje pracę dzieci, pomaga im lub doradza w razie konieczności (20 minut).

Lekcja 3

1. Dzieci dokończają pracę rozpoczętą na poprzedniej lekcji (20 minut);
2. Grupy udostępniają sobie nawzajem stworzone kursy i wykonują zaproponowane ćwiczenia (15 minut);
3. Grupy przekazują sobie informację zwrotną, co do stworzonych ćwiczeń. N. podsumowuje zadanie z dziećmi (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język angielski

Zajęcia komputerowe

Metody:

Edukacja przez ruch

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Instruktaż

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

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

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.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

Lista załączników:

Memrise instrukcja obsługi.pdf

26 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: MEMRISE - UCZYMY SIĘ SAMI

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:

Dzieci poznają aplikację webową wspierającą naukę (języków obcych, historii). Tworzą własne kursy.

Cele:

- zapoznanie z portalem memrise;
- kształtowanie umiejętności efektywnego uczenia się;
- rozwijanie umiejętności tworzenia materiałów do nauki dla siebie nawzajem;
- rozwijanie umiejętności zapisywania oraz korzystania z plików.

Potrzebne materiały:

- instrukcja obsługi aplikacji;
- słowniki multimedialne lub tradycyjne, książki tematyczne, przedmiotowe (w zależności od tego elementy, jakiego przedmiotu będą realizowane).

Załączniki do zadania:

- Memrise - instrukcja obsługi.

Przebieg:

Lekcja 1

1. N. pyta dzieci:
 - czy korzystają z programów lub gier wspomagających uczenie się np. historii, angielskiego, ortografii? Jeśli tak, z jakich?;
 - czym są memy? (N. pomocniczo wyświetla przykładowe memy);
 - jak memy mogą pomóc w nauce?
2. N. wyjaśnia, że poznają multimedialne narzędzie, wspomagające uczenie oraz zapamiętywanie, o nazwie "memrise". Aby dowiedzieć się czegoś, trzeba najpierw podłączyć to do tego, co już wiesz. Memrise został tak zaprojektowany, aby pomóc połączyć każdy nowy wyraz/informację z czymś co już znasz. Robi się to właśnie poprzez memy oparte na: mnemotechnice, etymologii wyrazów, zabawnych filmach, zdjęciach, przykładowych zdaniach. N. wysyła lub udostępnia plik "memrise - instrukcja obsługi". (5 minut);
3. Uczniowie i uczennice otwierają plik. N. przedstawia im pierwsze dwa rozdziały, obejmujące wprowadzenie, opis programu i rejestrację na stronie internetowej. Dzieci dokonują rejestracji, tworząc nowe konta lub logując się za pomocą konta facebook (10 minut);
4. N. przechodzi z dziećmi do kolejnego rozdziału, poświęconego kursom. Dzieci przeglądają i wykonują różne kursy, znajdujące się na stronie. Zapoznają się z panelem użytkownika oraz z obsługą programu (30 minut);

Lekcja 2

1. N. informuje dzieci, że podczas lekcji będą tworzyć dla siebie ćwiczenia językowe. N. prosi o otwarcie portalu memrise.com oraz pliku "memrise - instrukcja obsługi" (5 minut);
2. N. tłumaczy sposób tworzenia kursu językowego, posiłkując się dołączonym do zadania plikiem. Klasa wykonuje instrukcje, tworząc przykładowy kurs (20 minut);
3. N. dzieli dzieci na grupy (2 - 3 osobowe). Zadaniem każdej z grup będzie przygotowanie kursu językowego, składającego się z 30 słów, związanych z konkretną kategorią w języku angielskim (przykładowe kategorie: zwierzęta, rośliny, sport, zawody, państwa, przedmioty domowego użytku, góry i rzeki). n. nadzoruje pracę dzieci, pomaga im lub doradza w razie konieczności (20 minut).

Lekcja 3

1. Dzieci dokończają pracę rozpoczętą na poprzedniej lekcji (20 minut);
2. Grupy udostępniają sobie nawzajem stworzone kursy i wykonują zaproponowane ćwiczenia (15 minut);
3. Grupy przekazują sobie informację zwrotną, co do stworzonych ćwiczeń. N. podsumowuje zadanie z dziećmi (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język angielski

Zajęcia komputerowe

Metody:

Edukacja przez ruch

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Instruktaż

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

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

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.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

Lista załączników:

Memrise instrukcja obsługi.pdf

27 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: MEMRISE - UCZYMY SIĘ SAMI

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:

Dzieci poznają aplikację webową wspierającą naukę (języków obcych, historii). Tworzą własne kursy.

Cele:

- zapoznanie z portalem memrise;
- kształtowanie umiejętności efektywnego uczenia się;
- rozwijanie umiejętności tworzenia materiałów do nauki dla siebie nawzajem;
- rozwijanie umiejętności zapisywania oraz korzystania z plików.

Potrzebne materiały:

- instrukcja obsługi aplikacji;
- słowniki multimedialne lub tradycyjne, książki tematyczne, przedmiotowe (w zależności od tego elementy, jakiego przedmiotu będą realizowane).

Załączniki do zadania:

- Memrise - instrukcja obsługi.

Przebieg:

Lekcja 1

1. N. pyta dzieci:
 - czy korzystają z programów lub gier wspomagających uczenie się np. historii, angielskiego, ortografii? Jeśli tak, z jakich?;
 - czym są memy? (N. pomocniczo wyświetla przykładowe memy);
 - jak memy mogą pomóc w nauce?
2. N. wyjaśnia, że poznają multimedialne narzędzie, wspomagające uczenie oraz zapamiętywanie, o nazwie "memrise". Aby dowiedzieć się czegoś, trzeba najpierw podłączyć to do tego, co już wiesz. Memrise został tak zaprojektowany, aby pomóc połączyć każdy nowy wyraz/informację z czymś co już znasz. Robi się to właśnie poprzez memy oparte na: mnemotechnice, etymologii wyrazów, zabawnych filmach, zdjęciach, przykładowych zdaniach. N. wysyła lub udostępnia plik "memrise - instrukcja obsługi". (5 minut);
3. Uczniowie i uczennice otwierają plik. N. przedstawia im pierwsze dwa rozdziały, obejmujące wprowadzenie, opis programu i rejestrację na stronie internetowej. Dzieci dokonują rejestracji, tworząc nowe konta lub logując się za pomocą konta facebook (10 minut);
4. N. przechodzi z dziećmi do kolejnego rozdziału, poświęconego kursom. Dzieci przeglądają i wykonują różne kursy, znajdujące się na stronie. Zapoznają się z panelem użytkownika oraz z obsługą programu (30 minut);

Lekcja 2

1. N. informuje dzieci, że podczas lekcji będą tworzyć dla siebie ćwiczenia językowe. N. prosi o otwarcie portalu memrise.com oraz pliku "memrise - instrukcja obsługi" (5 minut);
2. N. tłumaczy sposób tworzenia kursu językowego, posiłkując się dołączonym do zadania plikiem. Klasa wykonuje instrukcje, tworząc przykładowy kurs (20 minut);
3. N. dzieli dzieci na grupy (2 - 3 osobowe). Zadaniem każdej z grup będzie przygotowanie kursu językowego, składającego się z 30 słów, związanych z konkretną kategorią w języku angielskim (przykładowe kategorie: zwierzęta, rośliny, sport, zawody, państwa, przedmioty domowego użytku, góry i rzeki). n. nadzoruje pracę dzieci, pomaga im lub doradza w razie konieczności (20 minut).

Lekcja 3

1. Dzieci dokończają pracę rozpoczętą na poprzedniej lekcji (20 minut);
2. Grupy udostępniają sobie nawzajem stworzone kursy i wykonują zaproponowane ćwiczenia (15 minut);
3. Grupy przekazują sobie informację zwrotną, co do stworzonych ćwiczeń. N. podsumowuje zadanie z dziećmi (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język angielski

Zajęcia komputerowe

Metody:

Edukacja przez ruch

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Instruktaż

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

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

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.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

Lista załączników:

Memrise instrukcja obsługi.pdf

28 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: JESTEŚMY PROGRAMISTAMI - KODU

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:

Dzieci tworzą własne gry programu wykorzystującego predefiniowane skrypty.

Cele:

- zapoznanie z obsługą programu "Kodu";
- nabywanie umiejętności tworzenia własnych, prostych gier;
- rozwijanie umiejętności logicznego myślenia;
- doskonalenie zdolności matematycznych;
- doskonalenie umiejętności plastycznych.

Potrzebne materiały:

- instrukcja obsługi programu "Kodu";
- zainstalowane oprogramowanie "Kodu" na stanowiskach komputerowych;
- dostęp do internetu.

Załącznik do zadania:

- Kodu - instrukcja obsługi.

Przebieg:

Lekcja 1

1. N. pyta dzieci, w jakie gry dzieci grają na co dzień. Zachęca do krótkiej dyskusji o ulubionych gatunkach gier (5 minut);
2. N. wyjaśnia, że będą uczyć się tworzyć własne gry komputerowe. Będą to robić za pomocą programu, który ma wbudowane komendy do obsługi tworzonych projektów. N. wysyła dzieciom lub udostępnia plik "Kodu - instrukcja obsługi" (5 minut);
3. N. prosi dzieci, aby uruchomiły znajdujący się na komputerach program "Kodu". Następnie N. prosi dzieci, aby otworzyły plik "Kodu - instrukcja obsługi". N. jeśli jest taka możliwość dodatkowo wyświetla plik za pomocą rzutnika. N. wraz z dziećmi przechodzi pierwszy etap samouczka, obejmujący wstęp oraz tworzenie terenu gry. W razie potrzeby wyjaśnia lub powtarza niejasności (20 minut);
4. Dzieci testują nabyte wiadomości, tworząc różne rodzaje terenu. Mogą również przeglądać zakładkę "społeczności" i grać w różne, stworzone przez inne osoby gry (20 minut).

Lekcja 2

1. Dzieci uruchamiają program "Kodu" za pomocą przeglądarki oraz przesłany plik z instrukcją. N., jeśli jest taka możliwość, wyświetla instrukcję za pomocą rzutnika. Dzieci tworzą program zgodnie z poleceniami zawartymi w 3 części instrukcji. N. w razie potrzeby pomaga i nadzoruje ich pracę (25 minut);
2. 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 3 - 4

1. W ciągu kolejnych dwóch lekcji dzieci pracują nad grą własnego pomysłu;
2. Ostatnie 20 minut drugiej lekcji poświęcone jest prezentacji stworzonych gier i animacji.

Warianty:

- W programie znajdują się również lekcje, uczące obsługi. Napisane są jednak w języku angielskim (można z nich skorzystać, w razie potrzeby tłumacząc klasie komendy).

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:

Kodu instrukcja obsługi.pdf

29 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: JESTEŚMY PROGRAMISTAMI - KODU

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:

Dzieci tworzą własne gry programu wykorzystującego predefiniowane skrypty.

Cele:

- zapoznanie z obsługą programu "Kodu";
- nabywanie umiejętności tworzenia własnych, prostych gier;
- rozwijanie umiejętności logicznego myślenia;
- doskonalenie zdolności matematycznych;
- doskonalenie umiejętności plastycznych.

Potrzebne materiały:

- instrukcja obsługi programu "Kodu";
- zainstalowane oprogramowanie "Kodu" na stanowiskach komputerowych;
- dostęp do internetu.

Załącznik do zadania:

- Kodu - instrukcja obsługi.

Przebieg:

Lekcja 1

1. N. pyta dzieci, w jakie gry dzieci grają na co dzień. Zachęca do krótkiej dyskusji o ulubionych gatunkach gier (5 minut);
2. N. wyjaśnia, że będą uczyć się tworzyć własne gry komputerowe. Będą to robić za pomocą programu, który ma wbudowane komendy do obsługi tworzonych projektów. N. wysyła dzieciom lub udostępnia plik "Kodu - instrukcja obsługi" (5 minut);
3. N. prosi dzieci, aby uruchomiły znajdujący się na komputerach program "Kodu". Następnie N. prosi dzieci, aby otworzyły plik "Kodu - instrukcja obsługi". N. jeśli jest taka możliwość dodatkowo wyświetla plik za pomocą rzutnika. N. wraz z dziećmi przechodzi pierwszy etap samouczka, obejmujący wstęp oraz tworzenie terenu gry. W razie potrzeby wyjaśnia lub powtarza niejasności (20 minut);
4. Dzieci testują nabyte wiadomości, tworząc różne rodzaje terenu. Mogą również przeglądać zakładkę "społeczności" i grać w różne, stworzone przez inne osoby gry (20 minut).

Lekcja 2

1. Dzieci uruchamiają program "Kodu" za pomocą przeglądarki oraz przesłany plik z instrukcją. N., jeśli jest taka możliwość, wyświetla instrukcję za pomocą rzutnika. Dzieci tworzą program zgodnie z poleceniami zawartymi w 3 części instrukcji. N. w razie potrzeby pomaga i nadzoruje ich pracę (25 minut);
2. 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 3 - 4

1. W ciągu kolejnych dwóch lekcji dzieci pracują nad grą własnego pomysłu;
2. Ostatnie 20 minut drugiej lekcji poświęcone jest prezentacji stworzonych gier i animacji.

Warianty:

- W programie znajdują się również lekcje, uczące obsługi. Napisane są jednak w języku angielskim (można z nich skorzystać, w razie potrzeby tłumacząc klasie komendy).

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:

Kodu instrukcja obsługi.pdf

30 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: JESTEŚMY PROGRAMISTAMI - KODU

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:

Dzieci tworzą własne gry programu wykorzystującego predefiniowane skrypty.

Cele:

- zapoznanie z obsługą programu "Kodu";
- nabywanie umiejętności tworzenia własnych, prostych gier;
- rozwijanie umiejętności logicznego myślenia;
- doskonalenie zdolności matematycznych;
- doskonalenie umiejętności plastycznych.

Potrzebne materiały:

- instrukcja obsługi programu "Kodu";
- zainstalowane oprogramowanie "Kodu" na stanowiskach komputerowych;
- dostęp do internetu.

Załącznik do zadania:

- Kodu - instrukcja obsługi.

Przebieg:

Lekcja 1

1. N. pyta dzieci, w jakie gry dzieci grają na co dzień. Zachęca do krótkiej dyskusji o ulubionych gatunkach gier (5 minut);
2. N. wyjaśnia, że będą uczyć się tworzyć własne gry komputerowe. Będą to robić za pomocą programu, który ma wbudowane komendy do obsługi tworzonych projektów. N. wysyła dzieciom lub udostępnia plik "Kodu - instrukcja obsługi" (5 minut);
3. N. prosi dzieci, aby uruchomiły znajdujący się na komputerach program "Kodu". Następnie N. prosi dzieci, aby otworzyły plik "Kodu - instrukcja obsługi". N. jeśli jest taka możliwość dodatkowo wyświetla plik za pomocą rzutnika. N. wraz z dziećmi przechodzi pierwszy etap samouczka, obejmujący wstęp oraz tworzenie terenu gry. W razie potrzeby wyjaśnia lub powtarza niejasności (20 minut);
4. Dzieci testują nabyte wiadomości, tworząc różne rodzaje terenu. Mogą również przeglądać zakładkę "społeczności" i grać w różne, stworzone przez inne osoby gry (20 minut).

Lekcja 2

1. Dzieci uruchamiają program "Kodu" za pomocą przeglądarki oraz przesłany plik z instrukcją. N., jeśli jest taka możliwość, wyświetla instrukcję za pomocą rzutnika. Dzieci tworzą program zgodnie z poleceniami zawartymi w 3 części instrukcji. N. w razie potrzeby pomaga i nadzoruje ich pracę (25 minut);
2. 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 3 - 4

1. W ciągu kolejnych dwóch lekcji dzieci pracują nad grą własnego pomysłu;
2. Ostatnie 20 minut drugiej lekcji poświęcone jest prezentacji stworzonych gier i animacji.

Warianty:

- W programie znajdują się również lekcje, uczące obsługi. Napisane są jednak w języku angielskim (można z nich skorzystać, w razie potrzeby tłumacząc klasie komendy).

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:

Kodu instrukcja obsługi.pdf

31 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: JESTEŚMY PROGRAMISTAMI - KODU

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:

Dzieci tworzą własne gry programu wykorzystującego predefiniowane skrypty.

Cele:

- zapoznanie z obsługą programu "Kodu";
- nabywanie umiejętności tworzenia własnych, prostych gier;
- rozwijanie umiejętności logicznego myślenia;
- doskonalenie zdolności matematycznych;
- doskonalenie umiejętności plastycznych.

Potrzebne materiały:

- instrukcja obsługi programu "Kodu";
- zainstalowane oprogramowanie "Kodu" na stanowiskach komputerowych;
- dostęp do internetu.

Załącznik do zadania:

- Kodu - instrukcja obsługi.

Przebieg:

Lekcja 1

1. N. pyta dzieci, w jakie gry dzieci grają na co dzień. Zachęca do krótkiej dyskusji o ulubionych gatunkach gier (5 minut);
2. N. wyjaśnia, że będą uczyć się tworzyć własne gry komputerowe. Będą to robić za pomocą programu, który ma wbudowane komendy do obsługi tworzonych projektów. N. wysyła dzieciom lub udostępnia plik "Kodu - instrukcja obsługi" (5 minut);
3. N. prosi dzieci, aby uruchomiły znajdujący się na komputerach program "Kodu". Następnie N. prosi dzieci, aby otworzyły plik "Kodu - instrukcja obsługi". N. jeśli jest taka możliwość dodatkowo wyświetla plik za pomocą rzutnika. N. wraz z dziećmi przechodzi pierwszy etap samouczka, obejmujący wstęp oraz tworzenie terenu gry. W razie potrzeby wyjaśnia lub powtarza niejasności (20 minut);
4. Dzieci testują nabyte wiadomości, tworząc różne rodzaje terenu. Mogą również przeglądać zakładkę "społeczności" i grać w różne, stworzone przez inne osoby gry (20 minut).

Lekcja 2

1. Dzieci uruchamiają program "Kodu" za pomocą przeglądarki oraz przesłany plik z instrukcją. N., jeśli jest taka możliwość, wyświetla instrukcję za pomocą rzutnika. Dzieci tworzą program zgodnie z poleceniami zawartymi w 3 części instrukcji. N. w razie potrzeby pomaga i nadzoruje ich pracę (25 minut);
2. 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 3 - 4

1. W ciągu kolejnych dwóch lekcji dzieci pracują nad grą własnego pomysłu;
2. Ostatnie 20 minut drugiej lekcji poświęcone jest prezentacji stworzonych gier i animacji.

Warianty:

- W programie znajdują się również lekcje, uczące obsługi. Napisane są jednak w języku angielskim (można z nich skorzystać, w razie potrzeby tłumacząc klasie komendy).

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:

Kodu instrukcja obsługi.pdf

32 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: MOJA CYFROWA TOŻSAMOŚĆ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Zajęcia komputerowe

Streszczenie:

Zadanie podsumowuje trzy lata nauki w ramach zajęć komputerowych. Dzieci tworzą obraz siebie w internecie.

Cele:

- podsumowanie umiejętności zdobytych w ciągu trzech lat nauki;
- przypomnienie programów i aplikacji poznanych w ciągu trzech lat nauki;
- zachęcenie uczniów i uczennic do samodzielnej pracy z technologiami;
- przypomnienie zasad bezpieczeństwa w zakresie korzystania z internetu i technologii.

Potrzebne materiały:

- dostęp do internetu;
- dostęp do aplikacji i programów, z których klasa korzystała w klasach IV-VI.

Przebieg:

1. N. przypomina uczniom i uczennicom programy i aplikacje, z których korzystali na przestrzeni trzech lat. Jeśli jest to możliwe, pokazuje im ich prace, tworzone w ramach różnych zadań:
 - z których programów korzystają teraz na co dzień?;
 - o których programach/aplikacjach zapomnieli?;
 - które zadania były dla nich najciekawsze, a które najnudniejsze? (15 minut);
2. Zadaniem podsumowującym pracę dzieci jest stworzenie przez nie w wybranym programie/aplikacji informacji o sobie:
 - aplikacja/program i sposób przekazu mogą być dowolne (może to być strona internetowa, prezentacja multimedialna, opowiadanie, grafika, animacja);
 - dzieci powinny przedstawić, kim są, jakie są ich mocne strony i jakie są ich pasje (30 minut);
3. Zadanie ma pokazać dzieciom na jak wiele sposobów mogą przedstawić jeden temat.

Warianty:

- prawdopodobne jest, że dzieci nie skończą swoich prac (zwłaszcza, jeśli postawią przed sobą ambitne zadanie), warto zachęcić je do dokończenia ich samodzielnie w domu.

Zakresy przedmiotowe:

Przedsiębiorczość

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda ewaluacyjna

Techniki:

Elicitation

Publikowanie prac

Tryby pracy:

Samodzielny

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.1.3 : 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.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.7.1 : dziecko potrafi opisać przykłady wykorzystania komputera i internetu w życiu codziennym

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

Przed-VI.5.8 : dziecko potrafi wskazać swoje mocne i słabe strony