

INFOSTRATEG 2

PORADNIK DLA NAUCZYCIELA

do interdyscyplinarnego programu nauczania
dla klasy pierwszej szkół ponadgimnazjalnych.

PlanInfoStrateg 

Warszawa 2013



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



W zestawie do Programu „**InfoStrateg 2**” przygotowano:

- program nauczania,
- poradnik dla nauczyciela,
- skrypt dla ucznia,
- materiały dydaktyczne.

Program nauczania zgodny z Rozporządzeniem Ministra Edukacji Narodowej z dn.23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. 2009 r. Nr 4, poz. 17). Obowiązuje od 1 września 2009 r.

Autorzy podręcznika:

Paweł Afelt
Piotr Bogucki
Tomasza Jarnick
Piotr Głogowski
Jolanta Mackiewicz
Zbigniew Strucki
Elżbieta Tyszkó – Kulik

Recenzent:

Jacek Staniszewski

Projekt pt. „**PlanInfoStrateg - interdyscyplinarne programy nauczania dla III i IV etapu kształcenia z wykorzystaniem narzędzi informatycznych**”

Numer umowy: UDA-POKL.03.03.04-00-013/12-00

Okres realizacji Projektu: 02.04.2012 – 30.09.2013

Program opracowany w ramach konkursu Programu Operacyjnego Kapitał Ludzki. Priorytet III Wysoka jakość systemu oświaty. Działanie 3.3 Poprawa jakości kształcenia. Poddziałanie 3.3.4 Modernizacja treści i metod kształcenia.

SPIS TREŚCI

1. Wstęp	4
2. Szczegółowy rozkład materiału nauczania informatyki, podstaw przedsiębiorczości, wiedzy o społeczeństwie i języka angielskiego oraz przewidywane osiągnięcia uczniów	7
3. Scenariusze lekcji.....	29
3a. Informatyka	29
Scenariusz nr 1	29
Scenariusz nr 2	33
Scenariusz nr 3	38
3b. Wiedza o społeczeństwie	42
Scenariusz nr 1	42
Scenariusz nr 2	53
3c. Podstawy przedsiębiorczości	66
Scenariusz nr 1	66
Scenariusz nr 2	69
Scenariusz nr 3	72
3d. Edukacja dla bezpieczeństwa	75
4. Bibliografia	77
a) Bibliografia dydaktyczna	77
b) Bibliografia przedmiotu	77
Informatyka	77
Wiedza o społeczeństwie	78
Podstawy przedsiębiorczości	78
Język angielski	78
Edukacja dla bezpieczeństwa	78
5. Wykaz stron internetowych	79

1. Wstęp

Poradnik jest przeznaczony dla nauczycieli pragnących zrealizować ideę interdyscyplinarności w zreformowanej rzeczywistości szkolnej – po zmianie podstawy programowej kształcenia ogólnego.

Jest on komentarzem metodycznym do programu nauczania *InfoStrateg2* przeznaczonego dla klas pierwszych liceów ogólnokształcących i techników.

Autorzy programu *Infostrateg2* proponują międzyprzedmiotowy program nauczania, zgodny z ideą indywidualizacji procesu nauczania uczniów. Głównym atutem programu jest przygotowanie uczniów do wykonywania zadań nie tylko samodzielnie, ale przede wszystkim we współpracy z zespołem klasowym. Jednym z najważniejszych celów projektu jest rozwój: kreatywności uczniów, umiejętności autoprezentacji i samooceny.

Wiadomo, że uczeń zmotywowany ma większą szansę rozwoju edukacyjnego niż nawet najbardziej inteligentny uczeń bez automotywacji. Proponujemy wobec tego wykorzystanie jak najwięcej metod aktywizujących uczniów, zamiast metod podających.

Marginalnym (ale jakże cennym) wynikiem opracowania i realizacji programu jest stworzenie zespołów nauczycielskich, w skład których wchodzi nauczyciele różnych przedmiotów. Korelacja działań nauczycieli jest niezbędnym elementem, bez którego realizacja programu nie będzie możliwa. Sugerujemy cyklicznych terminów spotkań nauczycieli w celu ustalenia harmonogramu realizacji projektu i podsumowania dotychczasowych osiągnięć uczniów. Wymagamy od uczniów umiejętności pracy w grupie, więc też sami, jako nauczyciele powinniśmy współpracować - w celu rozwoju kompetencji uczniów i pogłębienia ich wiedzy.

Nowa podstawa programowa nauczania informatyki zakłada realizację tego przedmiotu w zakresie 1 godziny lekcyjnej tygodniowo. Powstaje, zatem problem jak zrealizować ambitny program nauczania tego przedmiotu. Na podstawie ewaluacji dotychczas prowadzonych zajęć z informatyki autorzy programu proponują zastosowanie modelu nauczania opartego o konstrukcjonizm i konektywizm tzw metodę „odwróconej klasy”.

Odwrócona lekcja zakłada odwrócenie tradycyjnego modelu: przekazywanie wiadomości na lekcji, ćwiczenie i utrwalanie ich w ramach pracy domowej. Praca domowa zadawana jest jakby przed lekcją, jako wprowadzenie do niej – uczniowie, korzystając z materiałów przygotowanych lub wybranych wcześniej przez nauczyciela zapoznają się z tematem lekcji przed zajęciami. Umożliwia to przeznaczenie zajęć

lekcyjnych na grupową pracę uczniów, aktywności motywujące uczniów do pracy, takie jak dyskusja czy rozwiązywanie problemów, na stawianie pytań oraz na ćwiczenie i utrwalanie nabytych wcześniej wiadomości i umiejętności.

Uczniowie powinni zatem przygotować się do lekcji w domu lub – jeśli nie mają dostępu do komputera i Internetu – w szkole. Zapoznają się z przygotowanymi wcześniej przez nauczyciela materiałami, czytają wybrane teksty, oglądają krótkie filmy edukacyjne, słuchają nagrań, odpowiadają na zadane przez pytania. Rolą nauczyciela jest samodzielne opracowanie materiałów dydaktycznych (np. w formie nagrania krótkiego wykładu czy prezentacji multimedialnej) lub wskazanie odpowiednich zasobów dostępnych w Internecie (np. fragmentu audycji radiowej lub tekstu źródłowego). Dzięki temu na zajęciach szkolnych nie musi już wygłaszać wykładu ani podawać podstawowych wiadomości i może skupić się na tym by ułatwić uczniom przyswojenie wiadomości i stosowanie ich w praktyce. Uczniowie powinni mieć w domu dostęp do treści edukacyjnych (takich jak filmiki, podcasty, animacje, prezentacje, teksty). Oczywiście mogą równolegle korzystać z podręczników tradycyjnych, jednak same podręczniki nie wystarczą.

Dzisiejsza sala lekcyjna powinna być przestrzenią, w której nauczyciel stwarza uczniowi sytuację doświadczania przygody i inspiruje uczniów do działania, dzięki czemu wszyscy odczuwają prawdziwą satysfakcję. Strategia lizbońska określiła już kompetencje społeczeństwa wiedzy. Teraz tylko należy wykorzystać istniejące modele, które uwzględniają dzisiejsze wyzwania cywilizacyjne i przybliżają szkołę do świata rozwiniętych technologii informacyjno-komunikacyjnych i globalnej gospodarki, gdzie poszukiwanie informacji, przetwarzanie i upowszechnianie jej w postaci nowej wiedzy, staje się prawdziwym życiem.

Edukacja interaktywna to sposób organizowania i prowadzenia procesu nauczania i uczenia się, który maksymalnie zwiększa zaangażowanie i aktywność ucznia oraz daje uczniowi możliwość wyboru własnych dróg poznania i rozwoju, dostosowanych do jego możliwości. W tym ujęciu nauczanie-uczenie się, upodabnia się do procesu badawczego, angażuje wszystkie zmysły i emocje ucznia. W konsekwencji znacznie poprawia się skuteczność nauczania oraz zwiększa się poziom motywacji i satysfakcji uczniów.

Serwis Edmodo

Bezpłatny serwis edukacyjny umożliwiający nauczycielom tworzenie „wirtualnych klas” oraz tworzenia grup międzyprzedmiotowych. Na portalu uczniowie mogą komunikować się z nauczycielem i sobą nawzajem, pisząc posty podobnie jak na facebooku. Serwis jest bardzo użyteczny z punktu widzenia nauczyciela, ponieważ umożliwia moderowanie (nadzór) nad kontami uczniów oraz do każdego konta generowany jest kod dostępu dla rodzica, który ma wgląd w to, co robi dziecko. Serwis

umożliwia nauczycielowi zadawanie zadań całej grupie z czasowym ograniczeniem ich wykonania.

Serwis TedEd

Tworzenie „odwróconej lekcji” umożliwia portal *TedEd* (ed.ted.com), w którym nauczyciel tworzy lekcję multimedialną w oparciu o dostępne w serwisie *Yotube* filmy-tutoriale.

KhanAcademy

Wirtualne klasy można również tworzyć na portalu *KhanAcademy*, gdzie korzystając z dostępnych zasobów „drzewa wiedzy” nauczyciel udostępnia swojej klasie określoną partię materiału. Realizacja zadań i aktywność uczniów jest na bieżąco sprawdzana przez coucha-nauczyciela, a uczniowie otrzymują nagrody w formie punktów i odznak, które motywują do dalszej pracy. Uczniowie mogą nabywać wiedzę zgodnie ze swoim indywidualnym tempem pracy i mają dostęp do portalu (o ile posiadają Internet) w każdej lokalizacji o dowolnej porze.

2. Szczegółowy rozkład materiału nauczania informatyki, podstaw przedsiębiorczości, wiedzy o społeczeństwie i języka angielskiego oraz przewidywane osiągnięcia uczniów

Poniżej przedstawiono szczegółowy rozkład materiału nauczania z komentarzami dotyczącymi konsolidacji treści i celów poszczególnych lekcji w jednym tygodniu. Przy tematach lekcji w nawiasach umieszczone zostały odniesienia numeracyjne do podstaw programowych poszczególnych przedmiotów.

Nr tygodnia nauki	Tematy lekcji z danych przedmiotów oraz przewidywane osiągnięcia uczniów				
	Informatyka	Podstawy przedsiębiorczości	Wiedza o społeczeństwie	Język angielski	Edukacja dla bezpieczeństwa
1	<p>1. „<i>Lekcja organizacyjna. Instalujemy grę strategiczną</i>” (1.1, 1.2, 5.2, 5.3)</p> <p>Uczeń potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> wymienić najważniejsze punkty regulaminu szkolnej pracowni komputerowej; wybrać odpowiedni komputer do konkretnych zastosowań z uwzględnieniem wymogów 	<p>1. „<i>Moje decyzje</i>” (1.7)</p> <p>Uczeń potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> podejmować racjonalne decyzje w oparciu o posiadane informacje, wiedzę i uwarunkowania społeczne; podać pozytywne i negatywne skutki wykorzystania Internetu, jako źródła 	<p>1. „<i>Co to jest prawo?</i>” (2.1)</p> <p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> określa pojęcie prawa; wymienia i podaje przykłady norm prawnych, religijnych, moralnych i obyczajowych. 		

	<p>technicznych, oprogramowania i systemu operacyjnego;</p> <ul style="list-style-type: none"> • wymienić i określić funkcje najważniejszych elementów komputera osobistego: płyta główna i jej złącza, procesor, procesor graficzny, magistrale itp.; • dobrać elementy do budowy komputera w zależności od jego zastosowania; • określić funkcje i zastosowanie urządzeń peryferyjnych. 	<p>pozyskiwania informacji oraz programów wspierających własne zainteresowania i karierę zawodową.</p>			
<p><i>Komentarz: uczeń kształtuje umiejętności podejmowania decyzji i działań zgodnych z własnymi potrzebami edukacyjno-społecznymi oraz z normami moralnymi i obyczajowymi.</i></p>					

<p>2</p>	<p>2. „Czy każdą grę możemy pobrać z sieci bez ograniczeń?” (1.3, 2.1)</p> <p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> rozpoznaje i określa rodzaje licencji elektronicznych oprogramowania; ustala licencję oprogramowania zainstalowanego na własnym komputerze. 	<p>2. „Zasady funkcjonowania instytucji rynkowych” (3.2,3.4, 3.5, 3.6, 3.7)</p> <p>Uczeń potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> wyszukać samodzielnie przykłady bezpłatnych gier strategiczno-ekonomicznych dostępnych w Internecie, wyjaśniających zasady funkcjonowania instytucji rynkowych: banków, giełdy papierów wartościowych; przeprowadzić grę symulacyjną. 	<p>2. „Akty prawne” (2.4)</p> <p>Uczeń potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> omówić akty prawne na wybranych przykładach; wymienić źródła aktów prawnych, określić główne punkty praw autorskich w odniesieniu do materiałów dostępnych w formie elektronicznej. 	<p>1. „Gra strategiczna w wersji angielskiej” (11)</p> <p>Uczeń potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> wykorzystać narzędzia informatyczne, wspierające naukę języka obcego (np. Google translate), w celu przetłumaczenia instrukcji gry i zapoznania z warunkami licencji; wzbogaca swój zasób słownikowy języka angielskiego przez zapoznanie się ze słownictwem oraz idiomami używanymi przez graczy. 	
<p><i>Komentarz: uczeń zapoznaje się z pojęciem „gra strategiczna”, przeprowadza partię symulacyjnej gry strategicznej (dwie różne gry - w języku polskim i angielskim) oraz zapoznaje się z prawnymi aspektami użytkowania gier.</i></p>					

3	<p>3. „Gromadzimy i przetwarzamy informacje - tworzymy własną grę strategiczną” (1.3, 2.1, 2.2, 2.3)</p> <p>Uczeń potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • podać przykłady nośników informacji, w tym portali informacyjnych, blogów, stron instytucji, szkół itp.; • wykorzystać funkcje portali informacyjnych (komunikacja, pozyskiwanie informacji); • wyjaśnić pojęcie „platforma edukacyjna” i potrafi podać przykłady praktycznego zastosowania. 	<p>3. „Praca zespołowa a indywidualna” (5.6, 5.7)</p> <p>Uczeń potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • omówić metody pracy zespołowej i sposoby współdzielenia się informacjami • wyjaśnić zasady podziału obowiązków z uwzględnieniem kompetencji uczestników grupy; • omówić rolę lidera i wykonawcy; • podać cechy dobrego kierownika zespołu. 	<p>3. „Administracja państwowa, publiczna i samorządowa” (1.4)</p> <p>Uczeń potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • określić najważniejsze prawa i obowiązki urzędników danego typu administracji; • omówić terytorialny zakres działań administracji; • wymienić jednostki administracji na danym terenie; • podać lub wyszukać adresy oficjalnych stron internetowych. 	<p>2. „E-learning nowoczesna forma pracy z uczniem” (11)</p> <p>Uczeń potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • komunikować się z nauczycielem języka obcego z wykorzystaniem sieci Internet; • rozwiązywać zadania z wykorzystaniem Platformy Moodle, jako narzędzia wspierającego nauczanie języka obcego. 	<p>1. „Przygotowanie do sytuacji zagrożenia” (4.4.)</p> <p>Uczeń potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wymienić zagrożenia czasu pokoju (awarie katastrofy komunikacyjne, klęski żywiołowe); • podać zasady postępowania w sytuacjach zagrażających bezpieczeństwu; • scharakteryzować rodzaje urzędów wspierających obywatela w sytuacjach zagrożenia (sztab kryzysowy itp.).
<p><i>Komentarz: uczeń poznaje źródła informacji społecznej w Internecie (w tym oficjalne strony administracji publicznej i samorządowej); poznaje sposoby i zasady komunikowania się poprzez portale społecznościowe i wie jak wykorzystać je w sytuacji zagrożenia; zna sposoby aktywnego pozyskiwania ochotników i motywowania grupy do działania; potrafi wykorzystać sieć internetową w celu samokształcenia on-line i wymiany informacji.</i></p>					

4	4. „ <i>Jak gromadzimy informacje?</i> ” (2.2, 2.3, 4.6) Uczeń potrafi: <ul style="list-style-type: none"> wymienić podstawowe pojęcia dotyczące baz danych; korzystać z istniejących baz danych w celu pozyskiwania informacji. 	4. „ <i>Projekt szkolny a biznesplan przedsiębiorstwa</i> ” (5.2, 5.3) Uczeń potrafi: <ul style="list-style-type: none"> omówić etapy realizacji projektu szkolnego; wymienić zasady tworzenia biznesplanu; posługiwać programami komputerowymi wspierającymi tworzenie biznesplanu. 	4. „ <i>Urząd a obywatel</i> ” (1.4) Uczeń potrafi: <ul style="list-style-type: none"> podać źródła informacji publicznej; wymienić sposoby komunikacji urząd-obywatel. 		
	Komentarz: uczeń poznaje sposoby gromadzenia i archiwizacji informacji dotyczącej tworzenia biznesplanu swojej własnej firmy, której stworzenie wymaga komunikacji „urząd-obywatel”.				
5	5. „ <i>Proste relacyjne bazy danych z użyciem dostępnych licencjonowanych programów biurowych lub oprogramowania OpenSource</i> ” (2.2, 4.6, 4.7) Uczeń potrafi: <ul style="list-style-type: none"> zaprojektować 	5. „ <i>Bazy danych, jako źródło informacji</i> ” (1.7, 5.2, 5.4) Uczeń potrafi: <ul style="list-style-type: none"> podać przykłady baz danych służących konsumentowi do uzyskiwania 	5. „ <i>Kompetencje prokuratury i policji</i> ” <i>Przestępstwa internetowe</i> ” (2.2, 2.3, 3.1, 3.4) (2.7, 3.1) Uczeń potrafi: <ul style="list-style-type: none"> omówić zadania i obowiązki prokuratury i policji; 		2. „ <i>Zasady postępowania związane z wyszukiwaniem i wynoszeniem ofiar oraz osób zagrożonych z rejonu porażenia</i> ” (4.5, 4.6) Uczeń potrafi: <ul style="list-style-type: none"> wymienić zasady

	<p>prostą relacyjną bazę danych;</p> <ul style="list-style-type: none"> • stworzyć różne rodzaje formularzy; • wyszukiwać i porządkować informacje w bazie danych (sortowanie, filtrowanie). 	<p>najkorzystniejszych ofert towarów;</p> <ul style="list-style-type: none"> • wymienić i porównać rodzaje działalności gospodarczej (formy organizacyjno – prawne przedsiębiorstw) • opisać procedurę sprawdzania kontrahenta poprzez Internet (przykłady baz danych ze sprawozdaniami spółek); • podać skutki odpowiedzialności finansowej spółek (kapitał zakładowy); • omówić zakres działań Krajowego Rejestru Dłużników oraz zasady postępowania w przypadku wpisu (konsekwencje prawne i gospodarcze). 	<ul style="list-style-type: none"> • podać przykłady polskich i międzynarodowych policyjnych baz danych. • podać procedury zgłaszania przestępstw; • wymienić przestępstwa ścigane „z urzędu”; • omówić przestępstwa z wykorzystaniem sieci Internet 		<p>organizacji pracy zespołowej w sytuacjach zagrażających życiu;</p> <ul style="list-style-type: none"> • zaprojektować bazę danych uszkodzonych (ich lokalizacja, stopień uszkodzeń).
--	--	---	--	--	--

	<i>Komentarz: uczeń poznaje różnorodne bazy danych i zasady ich wykorzystywania, potrafi stworzyć i udoskonalać własne bazy danych o tematyce ekonomicznej oraz społecznej.</i>				
6	<p>6. „Dzielimy się pracą - komunikacja społeczna- wstęp.” (2.1, 2.2, 2.3, 3, 5.1, 5.3)</p> <p>Uczeń potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • współdzielić dokumenty podczas realizacji projektów zespołowych i indywidualnych; • podać formy komunikacji informatycznej w celu wymiany poglądów (dyskusji); • określić co to jest blog; • wymienić rodzaje blogów; • posługiwać się programami komputerowymi służącymi do tworzenia map mentalnych. 				<p>3. „Zagrożenie terrorystyczne” (4.8)</p> <p>Uczeń potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • podać przykłady działalności terrorystów w sieci (ataki sieciowe); • wymienić sposoby zabezpieczania własnego komputera (ryzyko komputera „zombie”); • omówić zasady postępowania w przypadku znalezienia strony z treściami zagrażającymi bezpieczeństwu publicznemu; • wymienić służby i organizacje, do których

					wpływają zgłoszenia w przypadku zaistnienia zagrożenia terrorystycznego.
<i>Komentarz: uczeń poznaje sposoby współpracy w Internecie oraz poważne zagrożenia związane z korzystaniem z sieci; wie jak zgłosić przestępstwo internetowe.</i>					
7	<p>7-9 „<i>Tworzymy własną chmurę informatyczną</i>” (1.3, 2.2, 3, 4.3, 5.2, 5.3, 7.2)</p> <p>Uczeń potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • stworzyć i administrować własną platformą internetową grupy (grupa mailowa, komunikacja via komunikatory, chat); • omówić normy prawne odnoszące się do stosowania technologii informacyjno- 	<p>6. „<i>Wpływ nowoczesnych technologii informatyczno-komunikacyjnych na życie współczesnego człowieka</i>” (1.1, 1.8, 5.2)</p> <p>Uczeń potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • omówić z przykładami sposoby komunikowania się (komunikacja werbalna i niewerbalna); • podać zalety i wady nowych form zatrudnienia 	<p>6. „<i>Komunikacja medialna z policją</i>” (3.3, 3.4)</p> <p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • nawiąże współpracę z policją (drogą mailową, telefoniczną itp.) w celu pozyskania informacji potrzebnych do konstrukcji gry (przestępczość młodocianych na danym obszarze, 		

<p>komunikacyjnych, dotyczące m.in. rozpowszechniania programów komputerowych, przestępczości komputerowej, poufności, bezpieczeństwa i ochrony danych oraz informacji w komputerze i w sieciach komputerowych;</p> <ul style="list-style-type: none"> • zamieszczać i udostępniać w „chmurze internetowej” różne rodzaje plików (dokumenty pakietu biurowego, pokazy prezentacji, grafikę); • tworzyć albumy zdjęć on-line (porządkować pliki graficzne np. w programie Picasa). 	<p>w oparciu o nowoczesne technologie (e praca, tworzenie blogów);</p> <ul style="list-style-type: none"> • wymienić przykłady konsumenckich for internetowych. 	<p>liczba kradzieży samochodów, itp.).</p>		
<p><i>Komentarz: uczeń kształci umiejętności komunikacji z wykorzystaniem technologii informatycznych.</i></p>				

8-11	<p><i>10-11 „Wykorzystanie arkusza kalkulacyjnego w celu analizy danych pozyskanych w wyniku poszukiwania informacji” (4.5, 5.4, 5.5, 5.6, 6.1))</i></p> <p>Uczeń potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none">• importować dane do arkusza kalkulacyjnego z: plików tekstowych, baz danych itp.;• formatować dane w arkuszu kalkulacyjnym;• zastosować zaawansowane filtry w celu otrzymania potrzebnych informacji• zaprezentować dane w formie graficznej (wykresu, grafu).				
-------------	---	--	--	--	--

<p>12</p>	<p>12. „Analiza uzyskanych danych, ich obróbka w wybranym edytorze tekstu celem ich zaprezentowania” (4.4, 5.5, 6.1)</p> <p>Uczeń potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • stworzyć własne szablony dokumentu w edytorze tekstu (karty do gry); • zaprojektować opis gry w formie schematu blokowego (stworzenie własnego grafu); • utworzyć formularz ankiety dotyczącej gry. 	<p>7. „Dyskusja a krytyka” (1.1, 1.2, 1.3, 5.7)</p> <p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • analizuje konflikty w zespole na etapie tworzenia planu gry w formie schematu blokowego; • opisuje różne formy wyrażania społecznego sprzeciwu oraz podaje konsekwencje (protest społeczny, strajk); • podaje sposoby mediacji (negocjacje, komisje mediacyjne); • przeprowadza analizę roli asertywności w życiu człowieka współczesnego. • 	<p>7. „Komunikacja obywatela z sądem; Budynki sądowe” (2.7, 2.8; 2.3, 2.4)</p> <p>Uczeń potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wymienić główne prawa, jakie przysługują ofierze, sprawcy i świadkowi przestępstwa; • napisać pozew w wybranej sprawie cywilnej; • napisać zawiadomienie o popełnieniu przestępstwa; • podać przykłady spraw rozstrzyganych przez sędziów poszczególnych sądów; • wymienić lokalizację budynków sądowych w swojej lub najbliższej miejscowości. 		
<p><i>Komentarz: uczeń rozwija umiejętności analityczne (potrafi analizować konflikty w grupie, tworzy algorytm przebiegu gry, umiejętnie uzasadnia pozew) oraz wie, jak zaprezentować wyniki swojej pracy z wykorzystaniem edytora tekstu.</i></p>					

13	<p>13. „<i>Jak stworzyć automatyczny spis treści potrzebny do dokumentacji gry?</i>” (4.4, 6.1)</p> <p>Uczeń potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wykorzystać zaawansowane techniki automatyzacji pracy w wybranym edytorze tekstu (stworzyć automatyczny spis treści i ilustracji); • zmienić ustawienia edytora tekstu stosownie do własnych potrzeb (opcje autokorekty, skróty klawiszowe, paski narzędziowe itp.). 	<p>8. „<i>Za i przeciw tworzenia gry strategicznej</i>” (1.1, 1.2, 1.3, 5.7, 5.8)</p> <p>Uczeń potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wymienić, jakie czynniki mogą wpłynąć na sukces lub niepowodzenie w stworzeniu gry; • podać metody zapobiegania i rozwiązywania a konfliktów; • określić rolę wewnętrznej motywacji w osiągnięciu zamierzonych celów. 	<p>8. „<i>Porządkujemy akta prawne</i>” (2.3, 2.4, 2.5)</p> <p>Uczeń potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • podać różnice pomiędzy prawem karnym, cywilnym i administracyjnym; • omówić kwestię niezależności i niezawisłości sędziów (argumenty „za” i „przeciw”); • opracować akt prawny wybranego fragmentu kodeksu karnego. 		
<p><i>Komentarz: uczeń potrafi sformatować dany dokument tekstowy, wykorzystując zaawansowane techniki edytora tekstów(tworzy mapy mentalne potrzebne do dyskusji, automatyczne spisy aktów prawnych, potrafi dokonać recenzji z różnymi typami komentarzy).</i></p>					

14	<p>14. „Opracowanie platformy graficznej gry. Podstawowe informacje” (4.1, 4.2)</p> <p>Uczeń potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • podać różnicę między grafiką rastrową a wektorową; • wymienić rodzaje i właściwości plików graficznych; • wyjaśnić zależność pomiędzy rozdzielczością i wielkością zdjęć a ich jakością; • wykonać kompresję plików graficznych z uwzględnieniem wielkości plików i ewentualnej utraty jakości obrazów. 				<p>4. „Uniwersalne symbole” (3.2)</p> <p>Uczeń potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • określić rodzaje międzynarodowych symboli określających zabytki chronione.
<p><i>Komentarz: uczeń poznaje podstawy grafiki komputerowej na konkretnych przykładach (graficzne symbole międzynarodowe, zdjęcia lokalnych budynków sądowych).</i></p>					
15-17	<p>15-16. „Tworzenie grafiki użytkowej za pomocą edytorów grafiki wektorowej – program InkScape” (3,</p>				

<p>4.1,4.2,4.3, 6.2)</p> <p>Uczeń potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none">• wymienić dostępne bezpłatne programy graficzne służące do tworzenia i obróbki grafiki oraz zdjęć cyfrowych (np. GIMP, INKSCAPE);• posłużyć się tutorialami przy rozwiązywaniu danego problemu;• posługiwać się narzędziami edytorów grafiki wektorowej;• stworzyć własne rysunki (mapy, budynki, symbole, postaci, ikony);• przekształcić obiekty graficzne (zmiana kształtu krzywych itp.);• stosować gradienty w rysunkach 3D;• skalować rysunki do odpowiednich wymiarów (z zachowaniem jakości).				
---	--	--	--	--

18-20	<p>17-18., <i>Gimp - opracowanie platformy graficznej gry. Przetwarzanie istniejących plików</i>” (3, 4.1,4.2,4.3, 6.2)</p> <p>Uczeń potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • przekształcać fotografię (kadrować, retuszować, korektorować barwy, jasność, kontrast); • stosować podstawowe filtry i efekty; • zastosować warstwy i wykorzystać je w celu opracowania grafiki i zdjęć stosownie do własnych potrzeb; • zapisywać zdjęcia i grafikę w różnych formatach; • wykonać kompresję grafiki uwzględniającą dalszą publikację plików (stworzenie plakatu reklamującego grę); • opublikować prace w Internecie. 				
--------------	--	--	--	--	--

<p>21</p>	<p><i>19. „Dokumentacja pracy – tworzymy film reklamowy naszej gry” (3, 4.3, 6.1, 7.3)</i></p> <p>Uczeń potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wykorzystać podstawowe urządzenia do rejestracji obrazów, np. aparatu fotograficznego lub kamery USB w celu stworzenia filmów reklamowych; • przetwarzać pliki dźwiękowe z uwzględnieniem praw autorskich; • rejestrować i przetwarzać dźwięk; • zapisywać pliki audio w odpowiednim formacie. 	<p>9. <i>„Prezentacja, reklama, kryptoreklama” (1.2, 1.3, 1.8, 1.10, 5.2)</i></p> <p>Uczeń potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • stworzyć pisemną autoprezentację (cv, list motywacyjny); • przeprowadzić symulację rozmowy wstępnej z potencjalnym pracodawcą (komunikacja niewerbalna); • omówić sposoby reklamowania własnej firmy z uwzględnieniem zasad etycznych; • wyjaśnić pojęcie kryptoreklamy; 			<p>5. <i>„Rodzaje sygnałów alarmowych” (3.5)</i></p> <p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • rozpoznaje sygnały alarmowe używane w sytuacjach zagrożenia.
------------------	--	---	--	--	---

		<ul style="list-style-type: none"> • opisać na wybranych przykładach reklam elementy perswazyjne; • wyjaśnić pojęcie marketingu szeptanego i opisać mechanizmy rozpowszechniania (np. w Internecie). 			
<p><i>Komentarz: uczeń zapoznaje się z formą reklamy audiowizualnej, wie, jak stworzyć własną reklamę uwzględniającą aspekty moralne (wykorzystuje przy tym istniejące pliki dźwiękowe- sygnały alarmowe).</i></p>					
22	<p>21. „Rozpowszechnianie własnych plików multimedialnych” (3, 4.3, 6.1, 7.3)</p> <p>Uczeń potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • montować proste sceny w dowolnym programie (np. movie maker); • opublikować film w Internecie na ogólnodostępnym portalu filmowym. 				

<p>23-24</p>	<p>23-24. „<i>Dokumentacja przebiegu pracy – tworzymy prezentację w Prezi</i>” (3, 4.8, 6.1, 7.3)</p> <p>Uczeń potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • stworzyć własne konto na portalu Prezi; • podać zasady tworzenia prawidłowej prezentacji; • zaimportować prezentację z Power Point do Prezi; • opisać i zastosować w praktyce funkcje paska narzędziowego Prezi; • zamieścić w prezentacji film reklamujący grę; • zapisać i zabezpieczyć pracę przed zmianami. 	<p>10. „<i>Klucz do sukcesu firmy</i>” (1.1, 1.2, 1.3, 1.6, 5.6, 5.8)</p> <p>Uczeń potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wykonać analizę własnego zaangażowania <p>w pracę przy realizacji projektu (tworzenia gry);</p> <ul style="list-style-type: none"> • podać swoją rolę w grupie (lider, wykonawca itp.); • dokonać analizy przebiegu kariery zawodowej osoby 		<p>3. „<i>Rozwijanie kompetencji językowych, jako niezbędnych w życiu nowoczesnego człowieka</i>” (8.3, 10, 11)</p> <p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • przetłumaczy na język polski fragmenty regulaminu portalu Prezi.com (zasady rejestracji, wykorzystywania zasobów i publikacji materiałów); • przetłumaczy fragmenty pomocy Prezi z języka angielskiego na język polski. 	
---------------------	--	---	--	--	--

		związanej z branżą komputerową (np. Billa Gatesa).			
<i>Komentarz: uczeń potrafi dokonać analizy wyników swojej pracy i zaprezentować ją w formie multimedialnej.</i>					
25	25. „Współdzielenie prezentacji jako element pracy chmurze informatycznej” (3, 4.8, 6.1, 7.3) Uczeń potrafi: <ul style="list-style-type: none"> • podać sposoby edycji prezentacji w Prezi; • współdzielić (udostępnić do edycji i modyfikacji) pracę; • stworzyć wspólnie z grupą prezentację dokumentującą uczniów dotychczasową pracę uczniów przy projekcie. 			4. „Opracowanie dokumentacji przebiegu pracy uczniów w języku angielskim” (8.3, 10, 11) Uczeń: <ul style="list-style-type: none"> • wykona tłumaczenie przebiegu pracy uczniów z języka polskiego na angielski; • stworzy prezentację multimedialną w języku angielskim. 	
<i>Komentarz: uczeń doskonali umiejętność pracy w grupie (stworzenie zespołowej prezentacji oraz jej przetłumaczenie na język angielski).</i>					
26	26. „Podstawy tworzenia stron internetowych” (3, 4.9, 6.1, 7.3)			5. „Współdziałamy w grupie. Opracowanie	

	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • omawia budowę strony internetowej; • wymienia języki programowania stron internetowych (HTML, XHTML, CSS, PHP); • podaje podstawowe znaczniki języka HTML; • potrafi wykorzystać do tworzenia własnej strony skrypty i generatory stron dostępne w Internecie. 			<p><i>dokumentacji gry w języku angielskim” (8.3, 10, 11)</i></p> <p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • pozna specjalistyczne słownictwo stosowane na angielskojęzycznych portalach internetowych; • przetłumaczy zasady gry z języka polskiego na język angielski; • stworzy wersję angielskojęzyczną strony internetowej. 	
<i>Komentarz: uczeń doskonali umiejętność pracy w grupie (wspólne tworzenie strony internetowej i jej tłumaczenie).</i>					
27-29	<p>27-29. „<i>Tworzymy własną stronę internetową</i>” (3, 4.9, 6.1, 7.3)</p> <p>Uczeń potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • stworzyć „szkielet” strony internetowej; • stworzyć podstrony; • sformatować stronę; 				

	<ul style="list-style-type: none"> • wymienić przykłady bezpłatnych serwerów FTP; • zamieścić pliki na stronie (ankietę, grafikę film, prezentację); • określić wady i zalety bezpłatnych serwerów; • objaśnić pojęcie „alias”; • zmienić alias strony; • zamieścić stronę w Internecie. 				
30	<p>30. „Cybermaniacy czy społeczeństwo informacyjne?” (7.1)</p> <p>Uczeń potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • uzasadnić swoje zdanie w dyskusji na temat zrealizowanego projektu; • dokonać obiektywnej oceny wiedzy i umiejętności, pozyskanych w poszczególnych 				

	<p>etapach tworzenia gry;</p> <ul style="list-style-type: none">• przeanalizować poznane gry strategiczne pod kątem pozyskiwania wiedzy oraz rozwoju umiejętności prospołecznych;• omawia rodzaje uzależnień i wykluczeń społecznych wynikających z bezkrytycznego korzystania z Internetu i grania w gry komputerowe;• zagrać w stworzoną grę (zna zasady, strategie, poszczególne jednostki).				
--	---	--	--	--	--

3. Scenariusze lekcji

3a. Informatyka

Scenariusz nr 1

**Scenariusz lekcji z informatyki dla klasy pierwszej liceum ogólnokształcącego
Poziom edukacyjny: IV
Zakres podstawowy**

Temat lekcji: „Tworzenie prezentacji w programie Prezi”

CELE:

a) Wiadomości

Uczeń:

- objaśnia, do czego służy program *Prezi*;
- wyszukuje różnice między programem *Prezi* a innymi programami do tworzenia prezentacji multimedialnych;
- wymienia elementy paska narzędziowego i wskazuje jak wykorzystać je w tworzeniu prezentacji;
- Uczeń podaje zasady tworzenia dobrej prezentacji.

b) Umiejętności

Uczeń:

- analizuje istniejące szablony prezentacji dane pod kątem wykonywania własnej prezentacji;
- rejestruje się na stronie *prezi.com* i tworzy własne bezpłatne konto;
- importuje do *Prezi* prezentację z Power Point lub innego programu do tworzenia prezentacji;
- dostosowuje istniejący szablon prezentacji (skórkę) stosownie do potrzeb własnej pracy (usuwa niepotrzebne slajdy lub dodaje nowe, grupuje slajdy według tematyki);
- zmienia kolejność slajdów i dodaje nowe połączenia pomiędzy slajdami;
- dyskutuje w grupie rówieśniczej i z nauczycielem

c) Postawy

- życzliwość i wzajemne wspieranie się we wspólnym wykonywaniu zadań według jasno określonych reguł.

METODY DYDAKTYCZNE:

- podająca – wykład;
- poszukująca – dyskusja nt wyboru szablonu prezentacji;
- praktyczna – stworzenie własnej prezentacji.

CZAS TRWANIA LEKCJI: 90 minut (dwie jednostki lekcyjne).

FORMY ORGANIZACYJNE:

- praca w grupach;
- praca indywidualna.

ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- komputery z dostępem do sieci Internet;
- oprogramowanie (Power Point lub typu OpenSource);
- przygotowana przez nauczyciela prezentacja w PowerPoint nt zasad tworzenia poprawnej prezentacji;
- karta pracy ucznia,
- mapa mentalna.

TOK LEKCJI

Kolejne etapy	Przebieg lekcji	Umiejętności kształtowane na danym etapie
I faza Część wstępna	Czynności organizacyjne. Informacja o temacie zajęć. Przypomnienie podstawowych zasad tworzenia prawidłowej prezentacji multimedialnej (pokaz prezentacji w Microsoft PowerPoint przygotowanej przez nauczyciela). Uczniowie podczas pokazu samodzielnie wypełniają kartę pracy (załącznik nr 1).	Komunikacja między uczniem i nauczycielem.
II faza Część zasadnicza lekcji	Stworzenie przez uczniów własnego konta na stronie Prezi.com. Wybór szablonu prezentacji. Poznanie podstawowych elementów paska narzędziowego w Prezi (Theme, Frame, Path, Insert, Shapes). Podział uczniów na trzyosobowe zespoły (około 5 zespołów). Zaimportowanie prezentacji przygotowanej przez nauczyciela w PowerPoint. Grupowa praca uczniów z zaimportowaną prezentacją (z wykorzystaniem poznanych narzędzi Prezi). Uczniowie wypełniają kartę pracy (załącznik nr 2).	Doskonalenie umiejętności pracy indywidualnej i grupowej, poznanie funkcji Prezi w celu przetworzenia prezentacji zgodnie z własnym planem.
III faza podsumowująca	Pokaz prezentacji grup. Podsumowanie wiadomości z omówieniem sposobu zapisu prac i ich udostępniania. Ocena wystąpienia danej grupy (uczniów i nauczyciela). Zadanie pracy domowej – obejrzenie filmów demonstracyjnych na stronie http://prezi.com/learn/ .	Umiejętność autoprezentacji, prowadzenia dyskusji, samooceny i obiektywnego oceniania rówieśników.

Załącznik nr 1

Karta indywidualnej pracy ucznia

Nr	Pytanie	Odpowiedź
1	Jakie czynności powinien wykonać autor prezentacji przed przystąpieniem do jej tworzenia (co powinien zaplanować)? Podaj przynajmniej 3 czynności.	
2	Podaj schemat typowej prezentacji.	
3	Jak powinien wyglądać slajd tytułowy?	
4	Opisz, czym należy się kierować przy wyborze tła slajdów.	
5	Wymień zasady dotyczące rozmiaru czcionki na slajdzie (czcionka tytułu, podtytułu, treści zasadniczej). Jaki minimalny rozmiar czcionki może występować na slajdzie?	
6	Omów, czym należy się kierować przy wyborze koloru czcionki.	
7	Scharakteryzuj, jakie elementy multimedialne powinny pojawiać się na slajdach i jak należy je rozmieścić na slajdzie.	
8	Objaśnij jak należy stosować animację niestandardową i przejście slajdu.	

Załącznik nr 2

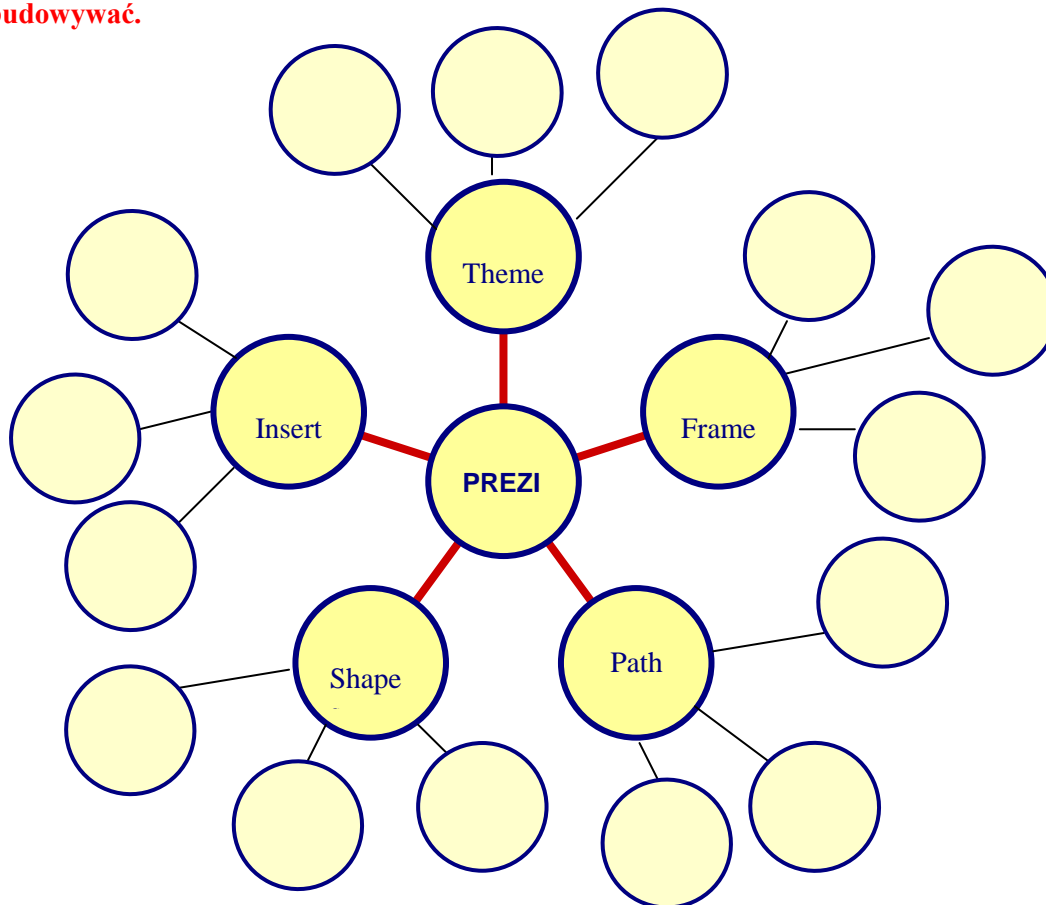
Karta pracy w grupie (w formie „mapy mentalnej”, czyli mapy myśli)

Instrukcja dla uczniów

Wypełnij poniższą mapę mentalną. W odpowiednie miejsca wpisz, jaki jest wynik zastosowania odpowiednich funkcji i narzędzi Prezi.

Uwaga! Mapę możesz rozbudowywać.

Mapa mentalna



Scenariusz nr 2

Scenariusz lekcji z informatyki dla klasy pierwszej liceum

Poziom edukacyjny: IV

Zakres podstawowy

Temat lekcji: „Tworzenie strony internetowej. Wstęp”

CELE:

a) Wiedza

Uczeń:

- wymienia języki programowania stron internetowych (w tym HTML, XHTML, CSS, JavaScript PHP,
- objaśnia, jakie korzyści wynikają z zastosowania danego skryptu programu przy tworzeniu własnej strony;
- podaje podstawowe zasady tworzenia strony internetowej (zna szkielet budowy strony, zna najpopularniejsze znaczniki);
- porównuje strony internetowe z gotowymi skryptami, pod kątem ich przydatności w tworzeniu własnej strony;
- wie jak znaleźć darmowy serwer, na którym można umieścić swoją stronę internetową.

b) Umiejętności

Uczeń potrafi:

- stworzyć własną prostą stronę internetową;
- wykorzystać dostępne w Internecie skrypty w celu uzyskania atrakcyjnej strony internetowej (tworzenie podstron, elementy nawigacji, umieszczanie multimediiów na stronie);
- dostosować istniejące skrypty stosownie do potrzeb własnej pracy;
- zmieniać kolejność slajdów i dodawać nowe połączenia pomiędzy slajdami.

c) Postawy

- tolerancja i obiektywizm w dyskusji;
- życzliwość i wzajemne wspieranie się we wspólnym wykonywaniu zadań według jasno określonych reguł.

METODY DYDAKTYCZNE:

- podająca – wykład nt. języków programowania stron;
- poszukująca – samodzielne poszukiwanie elementów do budowy strony;
- praktyczna – stworzenie własnej strony Internetowej.

CZAS TRWANIA LEKCJI: 45 minut (jedna jednostka lekcyjna).

FORMY ORGANIZACYJNE:

- praca w grupach;
- praca indywidualna.

ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- komputery z dostępem do sieci Internet;
- oprogramowanie (dowolna przeglądarka internetowa);
- poradnik internetowy do tworzenia stron (np. „HTML dla zielonych”, itp.);
- karta pracy ucznia.

TOK LEKCJI

Kolejne etapy	Przebieg lekcji	Umiejętności kształtowane na danym etapie
I faza Część wstępna	Czynności organizacyjne. Informacja o temacie zajęć. Przypomnienie podstawowych zasad tworzenia prawidłowej strony internetowej (metoda pracy „burza mózgów”, załącznik nr 1). Podanie uczniom adresu poradnika internetowego służącego pomocą w tworzeniu własnej strony internetowej.	Komunikacja między uczniem i nauczycielem. Doskonalenie umiejętności uczestniczenia w dyskusji
II faza Część zasadnicza lekcji	Nauczyciel dzieli uczniów na 4 czteroosobowe zespoły. Dwie pierwsze grupy wyszukują informacji nt podstawowych języków tworzenia stron internetowych i wypełniają kartę pracy (załącznik nr 2). Grupa trzecia i czwarta wyszukuje i porównuje oferty darmowych serwerów, na których można umieścić stronę (załącznik nr 3). Nauczyciel - podaje źródło skryptów języków programowania, służących do wizualnego uatrakcyjnienia strony). Uczniowie – tworzą własną stronę internetową na podstawie wiedzy o podstawowych znacznikach języka HTML oraz z wykorzystaniem gotowych generatorów stron.	Doskonalenie umiejętności pracy indywidualnej.
III faza podsumowująca	Pokaz prezentacji własnych stron uczniów. Ocena prac uczniów (dokonana przez uczniów i przez nauczyciela). Zadanie pracy domowej: <ol style="list-style-type: none">1. „Zastanów się nad formą i oprawą graficzną strony internetowej, na której zaprezentujemy wyniki dotychczasowej pracy klasy w zakresie realizowanego projektu”;2. Umieść swoją stronę na dowolnym serwerze i wyślij mailem nauczycielowi adres www.	Umiejętność autoprezentacji, prowadzenia dyskusji, samooceny i obiektywnego oceniania rówieśników.

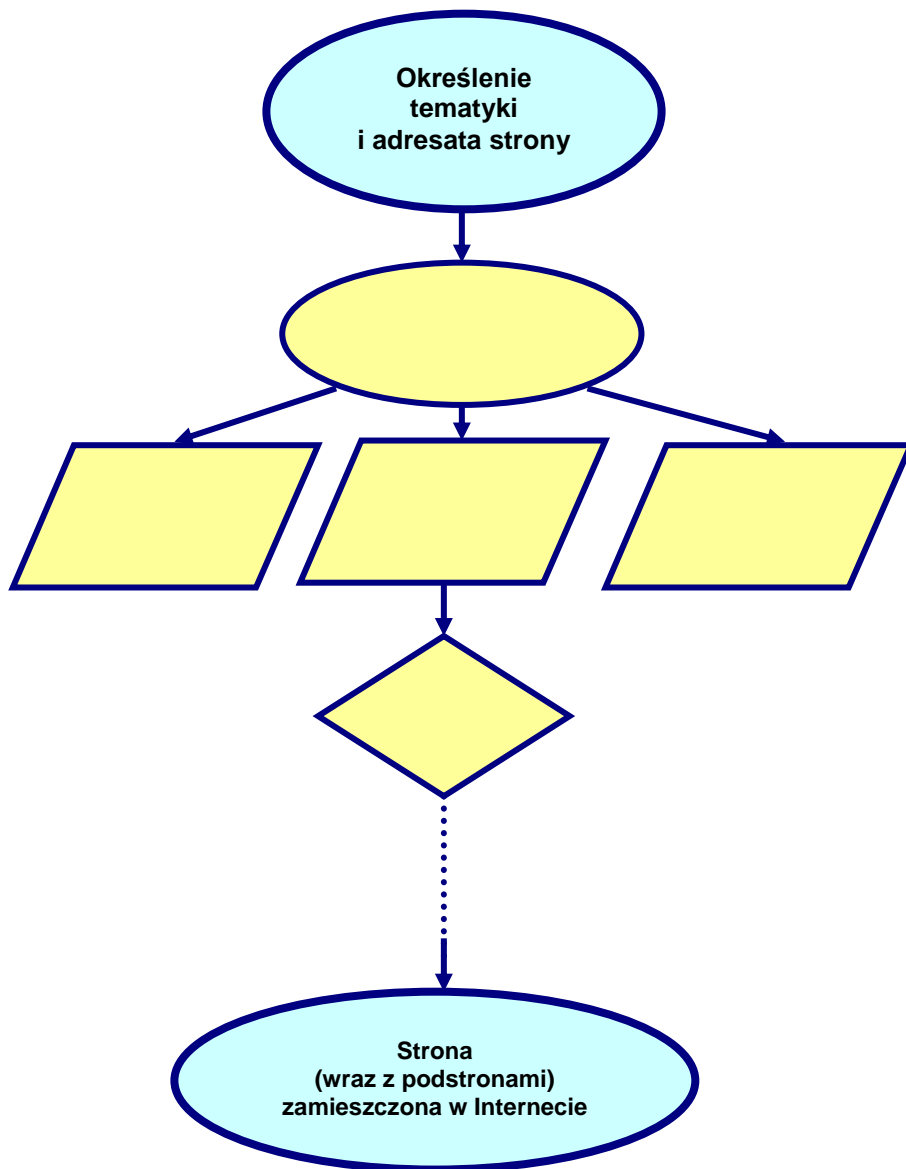
Załącznik nr 1

Karta indywidualnej pracy ucznia

Instrukcja dla ucznia

Podaj, jaki jest algorytm stworzenia prawidłowej strony internetowej. Wypełnij poniższy graf.

Pracujemy metodą „burza mózgów”. Pamiętaj, że każda odpowiedź jest cenna i nie podlega wartościowaniu. Dorysuj brakujące elementy grafu lub usuń niepotrzebne.



Załącznik nr 2

Karta pracy w grupie

Instrukcja dla uczniów grupy I i II

Wypełnijcie wspólnie podaną poniżej tabelę, dotyczącą języków tworzenia stron internetowych.

Język tworzenia stron internetowych	Do czego służy? W jaki sposób buduje/uatrakcyjnia stronę?	Źródło informacji (adres strony www)

Załącznik nr 3

Karta pracy w grupie

Instrukcja dla uczniów grupy III i IV

Wyszukajcie w Internecie przykłady serwerów, na których można zamieścić bezpłatnie własną stronę internetową. Porównajcie ich ofertę. Zwróćcie uwagę na:

- pojemność konta,
- limit transferu,
- czy elementem konta jest obsługa języka skryptowego PHP, który pozwala wzbogacić serwis o dynamiczne dodatki, takie jak: statystyki, księgi gości, galerie zdjęć, systemy newsów,
- czy jest dostępność bazy danych MySQL, która umożliwia instalację np. forum dyskusyjnego,
- czy konieczne jest wyświetlanie reklam na naszej stronie.

Przykłady darmowych serwerów (adres, rozmiar)	Domena	Pozytywy	Negatywy

Scenariusz nr 3

**Scenariusz lekcji z informatyki dla klasy pierwszej liceum
Poziom edukacyjny: IV
Zakres podstawowy
Temat lekcji: „Cybermaniacy czy społeczeństwo informacyjne?”**

CELE:

a) Wiedza

Uczeń:

- objaśnia, jakie rodzaje zagrożeń mogą wynikać z bezkrytycznego korzystania z Internetu i grania w gry komputerowe;
- wskazuje, jakie instytucje mogą udzielić pomocy w przypadku uzależnienia;
- analizuje umiejętności nabyte podczas realizacji programu nauczania;
- podaje przykłady sytuacji i miejsc, w których zastosowania komputerów i sieci informatycznych jest nieuniknione.

b) Umiejętności

Uczeń potrafi:

- szybko wyszukać w Internecie informacje na określony temat;
- zaprezentować swoje zdanie w atrakcyjny sposób (prezentacja, graf, mapa myśli);
- wybrać strategię działań stosownie do sytuacji.

c) Postawy

- umiejętność samooceny i autoprezentacji;
- życzliwość i wzajemne wspieranie się we wspólnym wykonywaniu zadań według jasno określonych reguł;
- odpowiedzialność za pracę grupy.

METODY DYDAKTYCZNE:

- poszukująca – samodzielne wyszukiwanie informacji, dyskusja;
- praktyczna – stworzenie pracy dokumentującej wykonane przez uczniów zadanie.

CZAS TRWANIA LEKCJI: 45 minut (jedna jednostka lekcyjna).

FORMY ORGANIZACYJNE:

- praca w grupach;
- praca indywidualna.

ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- komputery z dostępem do sieci Internet;
- karta pracy.

TOK LEKCJI

Kolejne etapy	Przebieg lekcji	Umiejętności kształtowane na danym etapie
I faza Część wstępna	Czynności organizacyjne. Informacja o temacie zajęć. Podział uczniów na 4 zespoły (dwa zespoły „zwolenników” i dwa zespoły „przeciwników” używania technologii komunikacyjno-informatycznych).	Komunikacja uczeń-uczeń, doskonalenie umiejętności dyskusji.
II faza Część zasadnicza lekcji	Praca własna uczniów: dyskusja wewnątrz grupy, poszukiwanie informacji w Internecie, wypełnienie kart pracy (załącznik nr 1a i 1b). Nauczyciel zbiera karty pracy, zapisuje wnioski na tablicy lub w komputerze (np. w edytorze tekstu). Przeprowadza głosowanie, kto jest „za” a kto „przeciw” stosowaniu technologii informatycznych i gier w życiu codziennym. Nauczyciel dzieli uczniów na 4 zespoły, proponuje zagranie w grę oraz dyskusję nt wykorzystanych strategii i zrealizowanego projektu.	Doskonalenie umiejętności pracy indywidualnej i grupowej, przedsiębiorczości, komunikacji werbalnej i niewerbalnej.
III faza podsumowująca	Nauczyciel zapisuje wyniki dyskusji na tablicy lub w komputerze (np. w edytorze tekstu). Omawia wspólnie z uczniami strategie zastosowane podczas gry i realizację projektu.	Umiejętność samooceny oraz refleksji – „co mogło być zrobione lepiej”?

Załącznik nr 1a

Karta pracy w grupie

Instrukcja dla uczniów grupy I i II

Podajcie przynajmniej 10 „pozytywnych” przykładów wykorzystania technologii informatyczno-komunikacyjnych w życiu codziennym (dom, praca, wypoczynek).

Czy są one niezbędne? Czy można byłoby się bez nich obejść?

Przy każdym z przykładów podajcie argumenty przemawiające za koniecznością zastosowania tych technologii.

Lp	Przykłady	Argumenty	Źródło informacji (adres strony www)
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

Załącznik nr 1b

Karta pracy w grupie

Instrukcja dla uczniów grupy III i VI

Podajcie przynajmniej 10 „negatywnych” przykładów wykorzystania technologii informatyczno-komunikacyjnych w życiu codziennym (dom, praca, wypoczynek).

Czy są one niezbędne? Czy można byłoby się bez nich obejść?

Jakie negatywne skutki powoduje zastosowanie tych technologii?

Lp	Przykłady	Negatywy	Źródło informacji (adres strony www)
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

3b. Wiedza o społeczeństwie

Scenariusz nr 1

Temat lekcji: Co to jest prawo?

CELE (zgodne z podstawą programową):

a) WIADOMOŚCI

Uczeń:

- określa pojęcie prawa;
- rozumie pojęcie prawa;
- wyjaśnia różnicę pomiędzy prawem przedmiotowym a prawem podmiotowym;
- zna podstawowe zasady prawa (prawo nie działa wstecz, domniemanie niewinności, nie ma winy bez prawa, nieznanomość prawa szkodzi);
- rozumie konsekwencje łamania podstawowych zasad prawa.

b) UMIEJĘTNOŚCI

Uczeń:

- przyporządkowuje określone sytuacje prawne do poznanych podstawowych zasad prawa;
- syntezuje poznane wiadomości;
- współpracuje z innymi w trakcie pracy w grupie.

c) POSTAWY

- życzliwość i wzajemnego wspierania się we wspólnym wykonywaniu zadań w trakcie pracy w grupie.

METODY DYDAKTYCZNE:

- wykład;
- dyskusja;
- burza mózgów;

CZAS TRWANIA LEKCJI: 45 minut (jedna jednostka lekcyjna).

FORMY ORGANIZACYJNE:

- praca w grupach;
- praca indywidualna.

ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- przygotowane przez nauczyciela prezentacje w PowerPoint na temat norm społecznych oraz prawa*,
- karty pracy: indywidualnej i w grupie.

TOK LEKCJI

Kolejne etapy lekcji	Przebieg lekcji	Umiejętności kształtowane na danym etapie
I etap Część wstępna	<ol style="list-style-type: none">1. Czynności organizacyjne.2. Informacja o temacie zajęć i sposobie pracy na lekcji.3. Wskazanie pytania kluczowego lekcji: Po co istnieje prawo?4. Nawiązanie do poprzedniej lekcji: przypomnienie, czym są normy społeczne oraz jaka jest ich typologia; (Wykorzystanie prezentacji multimedialnej nr1.)* Uczniowie podczas pokazu slajdów prezentacji samodzielnie wypełniają kartę indywidualnej pracy ucznia (załącznik nr 1). prezentacja wyników pracy przez uczniów (2-3); omówienie przez nauczyciela pracy uczniów; wskazanie różnic między normą prawną a innymi normami społecznymi.	Analizowanie informacji; komunikacja między uczniem i nauczycielem; doskonalenie umiejętności pracy indywidualnej.
II etap Część zasadnicza lekcji	<ol style="list-style-type: none">1. Wprowadzenie nowych pojęć – <i>prawo, prawo przedmiotowe, prawo podmiotowe</i>. (Wykorzystanie prezentacji multimedialnej nr 2).*2. Praca własna uczniów – sprawdzenie rozumienia poznanych pojęć – uczniowie wypełniają kartę indywidualnej pracy ucznia (załącznik nr 2).3. Wykorzystując metodę <i>burzy mózgów</i>, wymieniamy zasady prawa, z którymi uczniowie się zetknęli w życiu codziennym – <i>prawo nie działa wstecz, domniemanie niewinności, nie ma winy bez prawa, nieznanomość prawa szkodzi</i>.4. Podział uczniów na 4 zespoły, przypomnienie zasad pracy w grupie.**	

<p style="text-align: center;">II etap Część zasadnicza lekcji</p>	<p>Każdy z zespołu losuje jedną z podstawowych zasad prawa i wypełnia polecenia zawarte w karcie pracy w grupie (załączniki nr 5a-5d).</p> <p>5. Prezentacja wyników pracy grup. 6. Omówienie przez nauczyciela pracy w grupach. 7. Ocena pracy w grupach (wg PSO-Przedmiotowego Systemu Oceniania).</p>	<p>Doskonalenie umiejętności pracy indywidualnej i grupowej; rozumienie pojęć; praca zespołowa; podejmowanie decyzji; wykorzystywanie własnej wiedzy; analizowanie informacji; autoprezentacja; prowadzenie dyskusji.</p>
<p style="text-align: center;">III faza podsumowująca</p>	<p>Podsumowanie wiadomości: uczniowie zapisują w zeszytach zdania, które wspólnie uzupełniają: - Prawo przedmiotowe pozwala wydzielić, natomiast prawo podmiotowe to</p> <p>- Dzięki zasadom prawa</p> <p>Zadanie pracy domowej: odpowiedz na pytanie kluczowe lekcji i dokończ zdanie: <i>Ludzie stworzyli prawo, ponieważ</i></p>	<p>Wykorzystanie poznanej wiedzy.</p>

*Prezentacje multimedialne znajdują się na płycie dołączonej do poradnika.

Prezentacja nr 1 – Normy społeczne i ich typologia.

Prezentacja nr 2 – Prawo i jego różne aspekty.

** Zasady pracy w grupie i zadania członków grupy w załącznikach nr 3 i 4.

Załącznik nr 1

Karta indywidualnej pracy ucznia

Uzupełnij informacje w tabeli według podanego wzoru. Wykorzystaj informacje poznane na poprzedniej lekcji.

Nr	Przykład	Rodzaj normy
1	<i>Należy mówić prawdę</i>	<i>Norma moralna</i>
2	Nie będziesz mówił fałszywego świadectwa przeciw bliźniemu swemu	
3	Święcenie pokarmów w Wielką Sobotę	
4	Ustępowanie miejsca w tramwaju osobom starszym	
5	Spożywanie posiłków w milczeniu	
6.	Kto z winy swej wyrządził drugiemu szkodę, obowiązany jest do jej naprawienia	

Załącznik nr 2

Karta indywidualnej pracy ucznia

Uzupełnij tabelę. Wpisz podane poniżej informacje w odpowiednie kolumny.

*prawo wewnętrzne, prawo do sądu, prawo międzynarodowe, prawo do wynagrodzenia,
prawo własności, prawo do nauki, prawo cywilne, prawo karne, prawo do wypoczynku,
prawo kościelne*

Prawo przedmiotowe	Prawo podmiotowe

Załącznik nr 3

ZASADY PRACY W GRUPIE

1. Wspólnie ustalamy cele i zadania.
2. Przy podziale zadań wewnątrz grupy uwzględniamy predyspozycje, zdolności i zainteresowania poszczególnych członków grupy.
3. Staramy się być szczerzy i życzliwi wobec siebie.
4. Tolerujemy poglądy innych członków grupy.
5. Uważnie słuchamy osoby mówiącej.
6. Szanujemy wypowiedzi osoby mówiącej, nawet jeżeli się z nią nie zgadzamy.
7. Przestrzegamy ustalonych reguł czasowych.
8. Wypowiadamy się krótko, jasno i precyzyjnie.
9. Mówimy zawsze we własnym imieniu.
10. Potrafimy spokojnie i uważnie przyjmować krytyczne wypowiedzi.
11. W sytuacjach trudnych pomagamy sobie nawzajem.
12. Dokonujemy obiektywnej oceny naszej pracy.

Na podstawie: K. Rau, E. Ziętkiewicz, „Jak aktywizować uczniów? *Burza mózgów* i inne techniki w edukacji”, Poznań 2000.

Załącznik nr 4

ZADANIA CZŁONKÓW GRUPY

- Każdy członek grupy:
 - uczestniczy w wyborze Lidera, Sekretarza oraz Sprawozdawcy;
 - stara się pracować intensywnie, w miarę swoich możliwości, ale z dbałością o wspólny udział w osiągnięciu celu;
 - uważnie słucha, co mają do powiedzenia inni, nie przerywa wypowiedzi kolegów, czeka na swoją kolej w zgłaszaniu pomysłów i spostrzeżeń.
- Lider:
 - kieruje pracą grupy;
 - organizuje grupę (nie przewodzi, nie dominuje, nie narzuca swoich poglądów,
 - dba, by wszyscy mogli się wypowiedzieć zgodnie z wcześniej ustalonym porządkiem;
 - dba o to, by wszyscy pracowali, by każdy miał udział w rozwiązywaniu zadania;
 - pilnuje aby grupa pracowała nad zadaniem/tematem, a nie poświęcała
 - uwagi kwestiom ubocznym, nieistotnym dla osiągnięcia celu.
- Sekretarz :
 - pilnuje, by nie umknęły uwadze i pamięci ciekawe pomysły zgłaszane w czasie pracy nad rozwiązywaniem problemu.
- Sprawozdawca:
 - stara się wyłaniać w trakcie pracy zespołu ważne ustalenia;
 - uzgadnia z grupą stanowisko – rezultat pracy;
 - przedstawia efekt pracy zespołu publicznie/na forum klasy.

Na podstawie: K. Rau, E. Ziętkiewicz, „Jak aktywizować uczniów? *Burza mózgów* i inne techniki w edukacji”, Poznań 2000.

Załącznik nr 5a

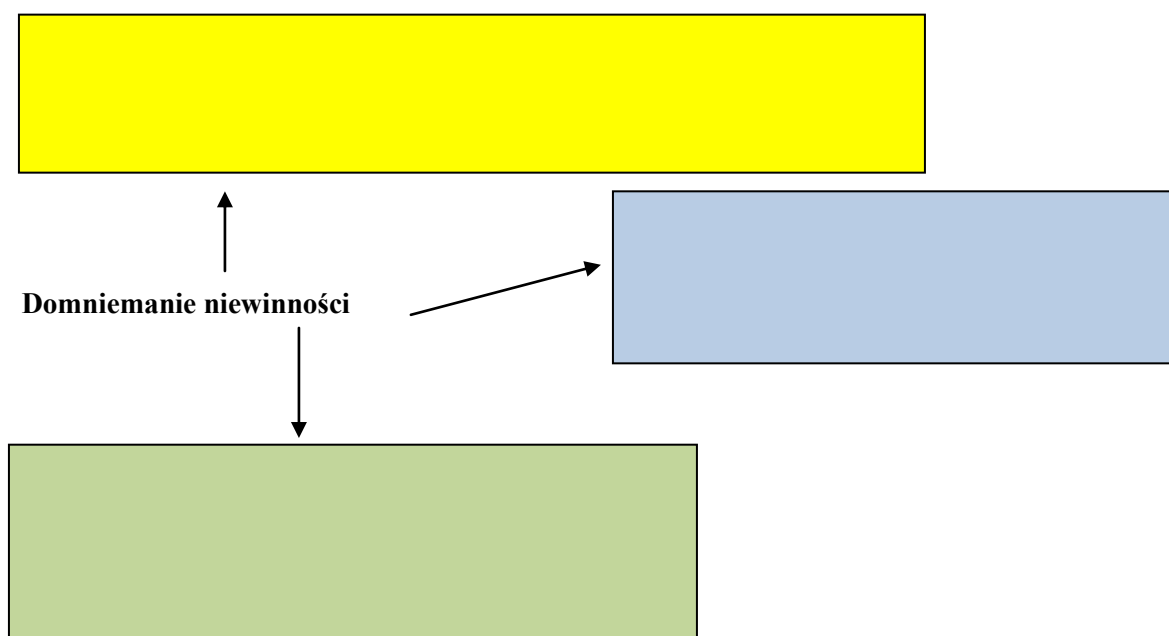
Karta pracy w grupie

Instrukcja dla grupy 1.

Wpisz w prostokąty odpowiednie informacje, zgodnie ze wskazówkami:

- niebieski – wyjaśnienie zasady;
- zielony – przykład niestosowania tej zasady;
- żółty – konsekwencje niestosowania tej zasady w państwie demokratycznym.

;



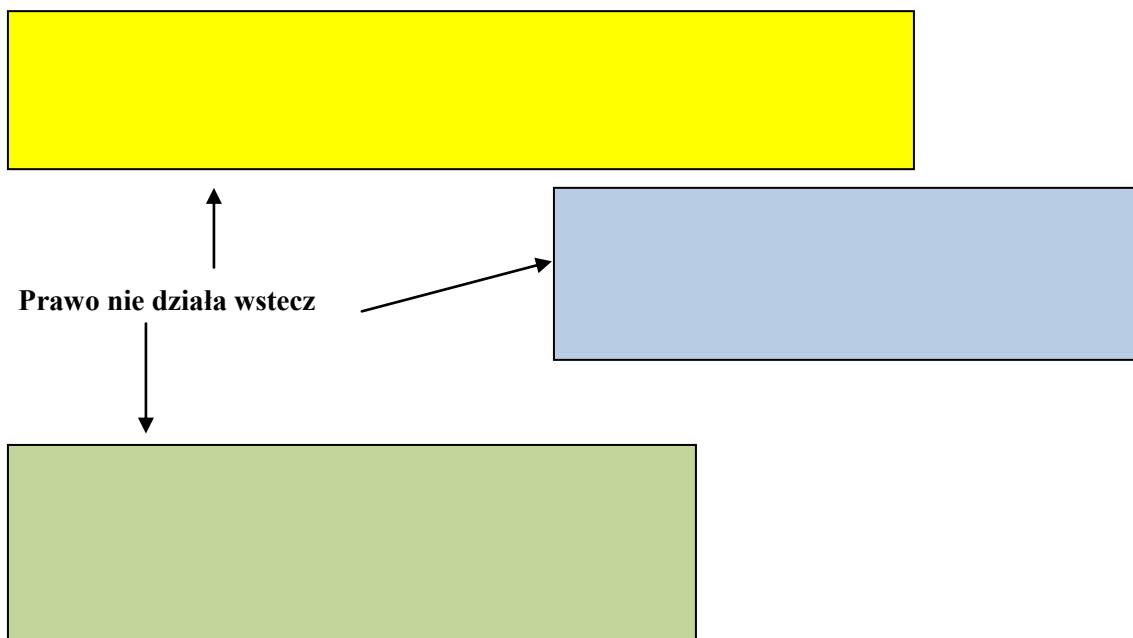
Załącznik nr 5b

Karta pracy w grupie

Instrukcja dla grupy 2.

Wpisz w prostokąty odpowiednie informacje, zgodnie ze wskazówkami:

- niebieski – wyjaśnienie zasady;
- zielony – przykład niestosowania tej zasady;
- żółty – konsekwencje niestosowania tej zasady w państwie.



Załącznik nr 5c

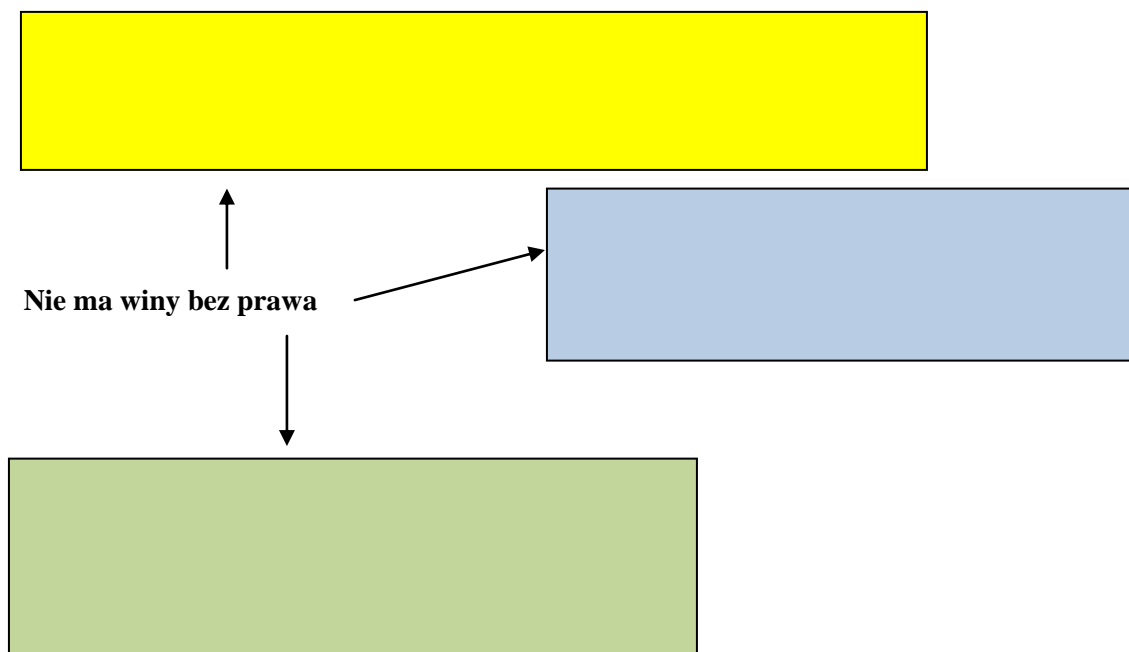
Karta pracy w grupie

Instrukcja dla grupy 3.

Wpisz w prostokąty odpowiednie informacje, zgodnie ze wskazówkami:

- niebieski – wyjaśnienie zasady;
- zielony – przykład niestosowania tej zasady;
- żółty – konsekwencje niestosowania tej zasady w państwie.

;



Załącznik nr 5d

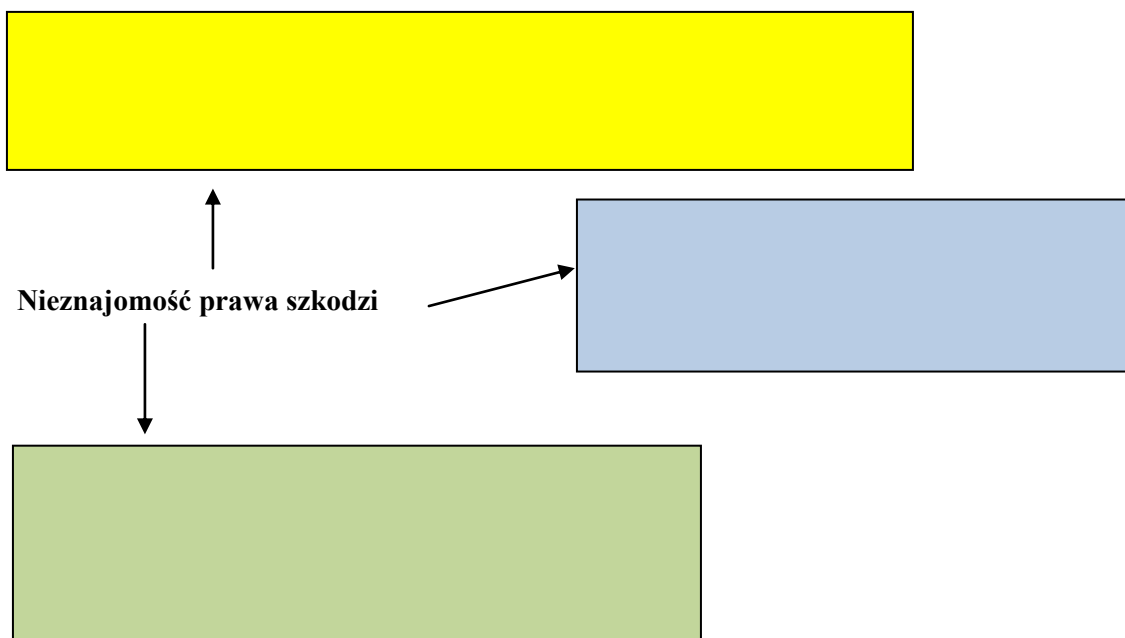
Karta pracy w grupie

Instrukcja dla grupy 4.

Wpisz w prostokąty odpowiednie informacje, zgodnie ze wskazówkami:

- niebieski – wyjaśnienie zasady;
- zielony – przykład niestosowania tej zasady;
- żółty – konsekwencje niestosowania tej zasady w państwie.

;



Scenariusz nr 2

Temat lekcji: Kompetencje prokuratury i policji.

CELE

a) WIEDZA

Uczeń:

- zna najważniejsze zadania prokuratury i policji; uprawnienia policjantów i innych służb porządkowych (strażników miejskich, licencjonowanych pracowników ochrony;
- wymienia środki przymusu bezpośredniego stosowane przez policję;
- zna uprawnienia obywatela podczas legitymowania, przeszukania, zatrzymania;
- wymienia zadania straży gminnej/miejskiej;
- wyjaśnia różnice między uprawnieniami licencjonowanych i nielicencjonowanych pracowników ochrony;
- podaje procedury zgłaszania przestępstw;
- wymienia przestępstwa ścigane z urzędu.

b) UMIEJĘTNOŚCI

Uczeń:

- wskazuje, na przykładach, okoliczności mające wpływ na ocenę działań prokuratury;
- rozpoznaje przejawy naruszania uprawnień przez funkcjonariuszy policji i innych służb porządkowych;
- wyjaśnia, odwołując się do wybranych przez siebie przykładów, dlaczego policja może stosować środki przymusu tylko w toku czynności służbowych;
- przedstawia sposoby, w jakie obywatele mogą reagować na naruszanie prawa przez policjantów, strażników gminnych i pracowników służb ochrony;
- wyjaśnia, różnice między uprawnieniami licencjonowanych i nielicencjonowanych pracowników ochrony;
- wyszukuje w Internecie przykłady różnych przestępstw;
- prezentuje wybrane przykłady przestępstw i omawia działania policji i prokuratury.

METODY DYDAKTYCZNE:

- pogadanka;
- dyskusja;
- mapa mentalna;
- praca z wykorzystaniem Internetu
- praca z prezentacją multimedialną.

CZAS TRWANIA LEKCJI: 90 minut (dwie jednostki lekcyjne).

FORMY ORGANIZACYJNE:

- praca w grupach;
- praca indywidualna.

ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- przygotowana przez nauczyciela prezentacja w Power Point na temat podstawowych pojęć z zakresu prawa karnego;*
- karty pracy: indywidualnej i w grupie.

TOK LEKCJI

Kolejne etapy lekcji	Przebieg lekcji	Umiejętności kształtowane na danym etapie
<p style="text-align: center;">I etap Część wstępna</p>	<p>1. Czynności organizacyjne. 2. Informacja o temacie zajęć i sposobie pracy na lekcji. 3. Wskazanie pytania kluczowego lekcji – Dlaczego państwo powinno chronić swoich obywateli? 4. Nawiązanie do poprzednich lekcji: - przypomnienie pojęć: <i>postępowanie karne, proces karny, podejrzany, oskarżony</i> - uczniowie samodzielnie wypełniają kartę indywidualnej pracy ucznia (załącznik nr 1); - prezentacja wyników pracy uczniów (2-3); - omówienie przez nauczyciela pracy uczniów; - wskazanie różnic między podejrzanym a oskarżonym.</p>	<p>Analizowanie informacji; komunikacja pomiędzy uczniem i nauczycielem; doskonalenie umiejętności pracy indywidualnej.</p>
<p style="text-align: center;">II etap Część zasadnicza lekcji</p>	<p>1. Wprowadzenie nowych pojęć: <i>środki przymusu bezpośredniego, legitymowanie, zatrzymanie, przeszukanie</i> (wykorzystanie prezentacji multimedialnej nr 3). 2. Praca własna uczniów – sprawdzenie rozumienia poznanych pojęć – uczniowie wypełniają kartę indywidualnej pracy ucznia (załącznik nr 2).</p>	<p>Doskonalenie umiejętności pracy indywidualnej.</p>

<p style="text-align: center;">II etap Część zasadnicza lekcji</p>	<p>3. Podział uczniów na pięcioosobowe zespoły; przypomnienie zasad pracy w grupie i zadań członków grupy.**</p> <p>4. Praca w grupie – uczniowie wypełniają karty pracy w grupie (załączniki 3a-3d), wykorzystując informacje ze strony internetowej http://www.policja.swinoujscie.pl/pomocnik/data/kr/przeszukanie/index.html).</p>	<p>Doskonalenie pracy zespołowej; prowadzenie dyskusji; wyszukiwanie informacji w Internecie.</p>
<p style="text-align: center;">II etap Część zasadnicza lekcji</p>	<p>5. Prezentacja wyników pracy grup.</p> <p>6. Omówienie przez nauczyciela efektów pracy w grupach.</p> <p>8. Ocena pracy w grupach (wg PSO.)</p> <p>5. Omówienie uprawnień prokuratury, policji, strażników gminnych i licencjonowanych pracowników ochrony (<i>wykorzystanie informacji z prezentacji multimedialnej nr 4</i>).*</p> <p>6. Uczniowie przedstawiają, odwołując się do konkretnych przypadków (załącznik nr 4), jak obywatel może reagować, na naruszanie prawa przez policjantów, strażników miejskich i pracowników ochrony (<i>argumenty za i przeciw</i>).</p>	<p>Autoprezentacja; tworzenie argumentów <i>za i przeciw</i>, zbijanie kontrargumentów.</p>
<p style="text-align: center;">III faza podsumowująca</p>	<p>Podsumowanie wiadomości:</p> <ul style="list-style-type: none"> - uczniowie pod kierunkiem nauczyciela wykonują mapę mentalną (załącznik nr 5); - odpowiedź na pytanie kluczowe lekcji. 	<p>Tworzenie mapy mentalnej; porządkowanie informacji; wykorzystanie poznanej wiedzy.</p>

*Prezentacje multimedialne znajdują się na płycie dołączonej do poradnika.

Prezentacja nr 3 – Podstawowe pojęcia z zakresu prawa karnego.

Prezentacja nr 4 – Uprawnienia prokuratury, policji, straży miejskiej i służb ochrony.

Załącznik nr 1

Karta indywidualnej pracy ucznia

Uzupełnij informacje w tabeli, wpisując odpowiednio pojęcie lub jego opis.

Nr	Opis	Pojęcie
1	Sprawca przestępstwa w stosunku, do którego prokurator wydał postanowienie o przedstawieniu zarzutów.	
2		Oskarżony
3	Postępowanie przygotowawcze, sądowe, postępowanie wykonawcze.	
4		Proces karny

Załącznik nr 2

Karta indywidualnej pracy ucznia

Uzupełnij tabelę. Wpisz podane poniżej informacje w odpowiednie kolumny.

umieszczenie w zakładzie zamkniętym; chwytty obezwładniające; umieszczenie sprawcy w zakładzie psychiatrycznym; kajdanki, umieszczenie sprawcy w zamkniętym zakładzie leczenia odwykowego, kaftan bezpieczeństwa; skierowanie na leczenie ambulatoryjne; paralizator elektryczny, kolczatka drogowa; pałka służbowa; przepadek; zakaz prowadzenia działalności związanej z wychowaniem, leczeniem, edukacją małoletnich.

Środki przymusu bezpośredniego	Środki zabezpieczające

Załącznik nr 3a

Karta pracy w grupie

Instrukcja dla grupy 1.

Udzielcie odpowiedzi na zaznaczone pytanie. Wykorzystajcie informacje ze strony internetowej dotyczące przeszukania mieszkania i osób.

<http://www.policja.swinoujście.pl/pomocnik/data/kr/przeszukanie/index.html>)

Kto wyraża zgodę na przeszukanie mieszkania?
Jaką czynność musi wykonać na samym początku osoba dokonująca przeszukania mieszkania?	
W jakich godzinach można dokonywać przeszukiwań mieszkań?	
Kto może przeszukiwać kobietę (i jej odzież)?	

Załącznik nr 3b

Karta pracy w grupie

Instrukcja dla grupy 2.

Udzielcie odpowiedzi na zaznaczone pytanie. Wykorzystajcie informacje ze strony internetowej dotyczące przeszukania mieszkania i osób.

<http://www.policja.swinoujscie.pl/pomocnik/data/kr/przeszukanie/index.html>).

Kto wyraża zgodę na przeszukanie mieszkania?	
Jaką czynność musi wykonać na samym początku osoba dokonująca przeszukania mieszkania?
W jakich godzinach można dokonywać przeszukania mieszkania?	
Kto może przeszukiwać kobietę (i jej odzież)?	

Załącznik nr 3c

Karta pracy w grupie

Instrukcja dla grupy 3.

Udzielcie odpowiedzi na zaznaczone pytanie. Wykorzystajcie informacje ze strony internetowej dotyczące przeszukania mieszkania i osób.

<http://www.policja.swinoujscie.pl/pomocnik/data/kr/przeszukanie/index.html>).

Kto wyraża zgodę na przeszukanie mieszkania?	
Jaką czynność musi wykonać na samym początku osoba dokonująca przeszukania mieszkania?	
W jakich godzinach można dokonywać przeszukania mieszkania?
Kto może przeszukiwać kobietę (i jej odzież)?	

Załącznik nr 3d

Karta pracy w grupie

Instrukcja dla grupy 4.

Udzielcie odpowiedzi na zaznaczone pytanie. Wykorzystajcie informacje ze strony internetowej dotyczące przeszukania mieszkania i osób.

<http://www.policja.swinoujscie.pl/pomocnik/data/kr/przeszukanie/index.html>).

Kto wyraża zgodę na przeszukanie mieszkania?	
Jaką czynność musi wykonać na samym początku osoba dokonująca przeszukania mieszkania?	
W jakich godzinach można dokonywać przeszukania mieszkania?	
Kto może przeszukiwać kobietę (i jej odzież)?

Załącznik nr 4

Karta indywidualnej pracy ucznia

Przeczytaj uważnie opisy sytuacji i rozstrzygnij, czy zachowania policjantów, strażników miejskich oraz licencjonowanych pracowników ochrony były zgodne z prawem. Wpisz informacje w odpowiednie miejsca tabeli.

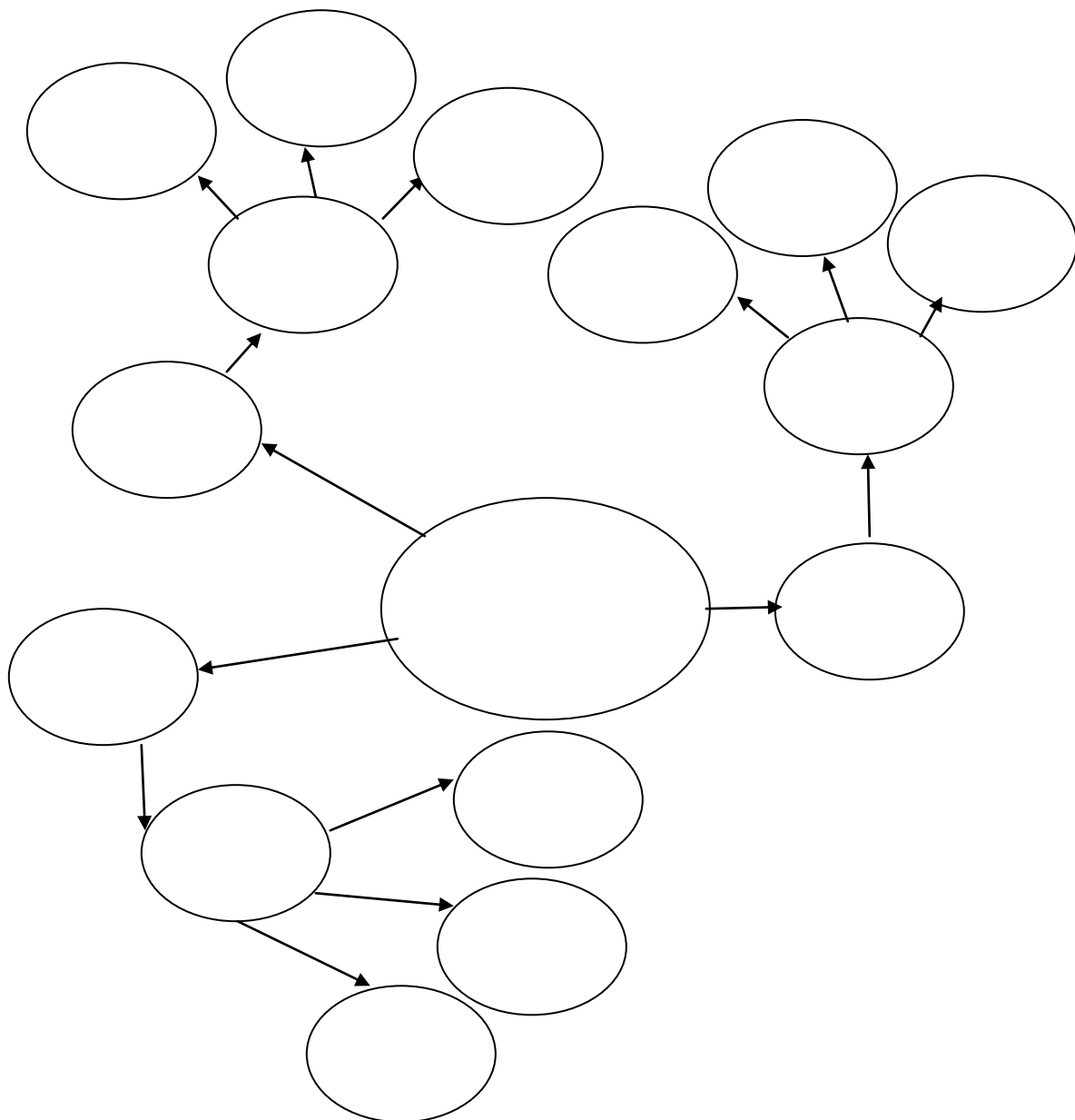
Lp.	Opis sytuacji*	Ocena zachowania	Przyczyny podjęcia interwencji/błędy popełniane przez osoby dokonujące legitymowania
1.	Uwagę dzielnicowego pełniącego służbę ze strażnikiem miejskim w tzw. patrolu szkolnym zwróciła grupka młodzieży przebywająca w rejonie sklepu spożywczego. Podczas legitymowania policjant ustalił, że trzech uczniów w wieku 16, 17 i 18 lat chodzą do jednej ze szkół średnich i powinni być teraz na zajęciach. Wesole usposobienie zdradziło, że młodzi ludzie mogą być pod wpływem alkoholu.		
2.	Do stojącej na przystanku tramwajowym grupy uczniów, wracających ze szkoły, o godzinie 14.00 podeszło dwóch, ubranych w cywilne ubrania, dorosłych mężczyzn i żądało okazania dokumentów tożsamości - dowodów osobistych lub legitymacji szkolnych. Chłopcy odmówili spełnienia polecenia, co spowodowało przewiezienie ich do najbliższej komendy rejonowej policji.		

*Opracowano na podstawie: <http://www.kpp.sierpc.pl/archiwum11.htm>;

Załącznik nr 6

Karta indywidualnej pracy ucznia

Uzupełnij pod kierunkiem nauczyciela mapę mentalną na temat uprawnień policji, straży miejskiej i licencjonowanych służ ochrony. Pamiętaj o zasadach tworzenia mapy mentalnej. Słowo-klucz (w miejscu centralnym mapy) to: OCHRONA OBYWATELI.



Materiały pomocnicze dla nauczyciela i ucznia

Mapa mentalna

Jest to wizualna metoda opracowania problemu z wykorzystaniem pojęć, skojarzeń, symboli, haseł i zwrotów. W odróżnieniu od tradycyjnych metod w trakcie tworzenia mapy mentalnej zbieranie informacji odbywa się przez notowanie skojarzeń, dzięki temu żadne treści nie zostają odrzucone. Mapa mentalna pomoże uczniom „uaktywnić” wiedzę, pobudzić fantazję i wyobraźnię, uczyć się od rówieśników, a także robić notatki z długich wykładów i referatów. Pozwala na subiektywne, odpowiadające logice i sposobie uczenia się każdego ucznia, porządkowanie wiedzy.

Przebieg tworzenia mapy mentalnej:

1. Określenie problemu/słowa klucza, np. spróbujemy określić przyczyny i sposoby ochrony obywateli. Rozdanie wcześniej przygotowanych kartek z zaznaczonym hasłem wywoławczym w centrum oraz z kołami odchodzącymi od hasła.
2. Dopisanie skojarzeń w kołach.
3. Dopisywanie skojarzeń (bardziej szczegółowych w stosunku do głównych pojęć) w kołach „podrzędnych”
4. Prezentacja swoich map przez uczniów.

Na podstawie: E. Brudnik, A. Moszyńska, B. Owczarska, *Ja i mój uczeń pracujemy aktywnie*, Oficyna Wydawnicza Nauczyciel, Kielce 2003.

3c. Podstawy przedsiębiorczości

Scenariusz nr 1

Temat lekcji: Moje decyzje.

(Treści nauczania – wymagania szczegółowe z podstawy programowej: 1.1 i 1.7).

CELE:

a) WIEDZA

Uczeń:

- zna schemat racjonalnego podejmowania decyzji,
- wymienia bariery w procesie decyzyjnym,
- opisuje różne sytuacje decyzyjne,
- wie, na czym polega efekt synergii.

b) UMIEJĘTNOŚCI

Uczeń potrafi:

- omówić prawidłowości procesu decyzyjnego,
- scharakteryzować typy decyzji,
- rozwiązywać konflikty przez podejmowanie racjonalnych decyzji.

c) POSTAWY

- uczeń szanuje poglądy innych osób,
- potrafi wykazać się empatią wobec innych,
- współpracuje z innymi w grupie.

METODY DYDAKTYCZNE:

- podająca – wykład problemowy,
- praktyczna – „burza mózgów”,
- problemowa– dyskusja aktywizująca.

CZAS TRWANIA LEKCJI: 45 minut (jedna jednostka lekcyjna).

FORMY ORGANIZACYJNE:

- praca w grupach.

ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- karta pracy grupy;
- komputery z dostępem do Internetu.

TOK LEKCJI:

Kolejne etapy	Przebieg lekcji	Umiejętności kształtowane na danym etapie
I faza Część wstępna	Czynności organizacyjne. Informacja o temacie i celach zajęć. Nauczyciel przeprowadza krótki wprowadzający wykład problemowy dotyczący metod podejmowania decyzji, odwołując się do przykładów z życia codziennego i praktyki gospodarczej.	Komunikacja między uczniem i nauczycielem.
II faza Część zasadnicza lekcji	Następnie nauczyciel prosi uczniów, aby na zasadzie burzy mózgów wymienili jak największą liczbę sytuacji problemowych mogących się pojawić w czasie tworzenia gry strategicznej, zarówno związanych z aspektami technicznymi, jak i merytorycznymi. Wszystkie pomysły zapisuje na tablicy. Następnie losowo dobiera uczniów w zespoły 4-5 osobowe i prosi, aby każdy z zespołów wybrał jeden z problemów zapisanych na tablicy do głębszej analizy. Nauczyciel rozdaje karty pracy ucznia (załącznik nr 1) i prosi, aby w grupach uczniowie zastanowili się nad możliwościami rozwiązania danego problemu i podjęli w tym zakresie decyzje, pamiętając o zasadach podanych na początku lekcji. Uczniowie dyskutują i wypełniają kartę pracy. W tym zadaniu mogą wspierać się zasobami internetowymi.	Doskonalenie umiejętności pracy zespołowej oraz podejmowania racjonalnych decyzji.
III faza podsumowująca	Zespoły prezentują swoje decyzje rozwiązujące sytuacje problemowe w taki sposób, aby przekonać do własnego stanowiska osoby z innych grup, wyjaśniają wszelkie wątpliwości. Nauczyciel podsumowuje lekcję – treści nauczania oraz wnioski.	Umiejętność autoprezentacji, przekonywania do własnego stanowiska, prowadzenia dyskusji.

Załącznik nr 1

Instrukcja dla grup

Na tablicy macie zapisane problemy, jakie mogą się pojawić w czasie tworzenia gry strategicznej. Wybierzcie jeden z nich i spróbujcie się zastanowić nad jego rozwiązaniem w Waszej szkole przez zastosowanie modelu racjonalnego podejmowania decyzji. Wszystkie uwagi zapisujcie poniżej. Następnie wybierzcie lidera, który zaprezentuje wnioski z Waszej pracy.

Problem decyzyjny:

Warianty decyzji	Skutki pozytywne	Skutki negatywne	Ocena efektywności tego wariantu (od -5 do 5)
Wybrano wariant:		Uzasadnienie wyboru:	

Scenariusz nr 2

Temat lekcji: Projekt szkolny a biznesplan przedsiębiorstwa.

(Treści nauczania – wymagania szczegółowe z podstawy programowej: 5.3 i 5.8).

CELE:

a) WIEDZA

Uczeń:

- zna etapy realizacji projektu,
- zna funkcje zarządzania projektem,
- wie, co to jest biznesplan,
- zna zasady konstrukcji biznesplanu.

b) UMIEJĘTNOŚCI

Uczeń potrafi:

- ocenić podejmowane działania przez przedsiębiorstwa realizujące różne projekty,
- uzasadnić potrzebę pracy metodą projektu – jej korzyści i wady,
- ocenić przedstawione biznesplany,
- wskazać programy komputerowe wspierające konstruowanie biznesplanu.

c) POSTAWY

- uczeń szanuje poglądy innych osób,
- wskazuje przykłady projektów i potrafi je ocenić,
- rozumie wartość działań zaplanowanych i przestrzega wcześniejszych ustaleń,
- stosuje zasady etyki w biznesie.

METODY DYDAKTYCZNE:

- podająca – wykład problemowy,
- problemowa– dyskusja aktywizująca.

CZAS TRWANIA LEKCJI: 45 minut (jedna jednostka lekcyjna).

FORMY ORGANIZACYJNE:

- praca w grupach.

ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- karta pracy grupy.

TOK LEKCJI:

Kolejne etapy	Przebieg lekcji	Umiejętności kształtowane na danym etapie
I faza Część wstępna	Czynności organizacyjne. Informacja o temacie i celach zajęć. Nauczyciel przeprowadza krótką dyskusję z uczniami o realizowanym przez nich projekcie podkreślając najważniejszego jego elementy, następnie podaje podstawowe informacje o biznesplanie i jego elementach. Uczniowie starają się znaleźć elementy łączące projekt szkolny z biznesplanem. Można dodatkowo wyświetlić krótki film o biznesplanie, np. http://www.nbportal.pl/pl/np/animacje/filmy_animowane/rynki/biznesplan	Komunikacja pomiędzy uczniem i nauczycielem.
II faza Część zasadnicza lekcji	Następnie nauczyciel dzieli klasę na 4-5 osobowe grupy, z których każda ma w dyspozycji stanowisko komputerowe z dostępem do Internetu. Uczniowie na zasadzie „burzy mózgów” wymyślają jakieś wspólne przedsięwzięcie i próbują zastanowić się nad opracowaniem biznesplanu dla tego pomysłu. W tym celu mogą posłużyć się kartą pracy (załącznik numer 1). Nauczyciel pełni funkcję moderatora prac i wspomaga poszczególne grupy uczniów w opisywaniu ich pomysłu. Następnie uczniowie prezentują swoje pomysły na forum klasy i w ramach dyskusji zastanawiają się wspólnie nad realnością zastosowanych rozwiązań biznesowych.	Doskonalenie umiejętności pracy zespołowej, wyszukiwania informacji oraz zarządzania pracą własną i innych.
III faza podsumowująca	Nauczyciel podsumowuje lekcję – treści nauczania oraz wnioski wynikające z dyskusji wskazując na podobieństwa realizowanego projektu, a biznesplanu.	Umiejętność wyciągania wniosków z dyskusji

Załącznik nr 1

Instrukcja dla grup

Poznaliście już elementy biznesplanu. Teraz zaplanujcie jakieś przedsięwzięcie biznesowe i opiszcie je według poniższego schematu. Możecie do tego wykorzystać zasoby Internetu.

BIZNESPLAN -

.....

- a) Spis treści i streszczenie.
- b) Opis pomysłu.
- c) Analiza rynku i konkurencji.
- d) Plan marketingowy, organizacyjny i finansowy.
- e) Harmonogram działań.
- f) Ocena ryzyka.
- g) Podsumowanie i załączniki.

Scenariusz nr 3

Temat lekcji: Klucz do sukcesu firmy.

(Treści nauczania: wymagania szczegółowe z podstawy programowej 1.5 i 1.6).

CELE:

a) WIEDZA

Uczeń:

- zna metody oceny pracowników,
- wymienia przedstawicieli świata biznesu, którzy odnoszą obecnie sukcesy,
- dokonuje analizy kariery zawodowej, zna mechanizm planowania kariery zawodowej.

b) UMIEJĘTNOŚCI

Uczeń potrafi:

- ocenić współpracowników za wykonane zadania,
- dokonać analizy życiorysu zawodowego wskazanej osoby,
- wskazywać postawy etyczne w biznesie,
- organizować pracę zespołową i wskazywać role w zespole.

c) POSTAWY

- uczeń szanuje poglądy innych osób,
- rozumie znaczenie inwestycji w siebie przez edukację, współpracę i rozwój osobowości,
- naśladuje zachowania etyczne w biznesie.

METODY DYDAKTYCZNE:

- problemowa – metoda sytuacyjna,
- programowana - praca z komputerem.

CZAS TRWANIA LEKCJI: 45 minut (jedna jednostka lekcyjna).

FORMY ORGANIZACYJNE:

- praca indywidualna uczniów oraz praca w grupie.

ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- karta pracy ucznia,
- komputery z dostępem do Internetu.

TOK LEKCJI

Kolejne etapy	Przebieg lekcji	Umiejętności kształtowane na danym etapie
I faza Część wstępna	<p>Czynności organizacyjne. Informacja o temacie i celach zajęć. Nauczyciel zachęca uczniów, aby wypełnili kartę pracy (załącznik nr 1).</p>	Umiejętność prezentacji własnej pracy.
II faza Część zasadnicza lekcji	<p>Następnie nauczyciel prosi uczniów, aby losowo dobrali się w pary i wymienili kartami pracy (załącznik nr 1) i zapoznali z nimi. Następnie uczniowie prezentują wkład innego ucznia w realizację zadania projektowego. Następnie pozostali uczniowie mogą dodawać inne elementy pracy, które zostały pominięte w opisie w karcie pracy. Nauczyciel podsumowuje całą pracę, jaką uczniowie wykonali przy projekcie. Druga część lekcji poświęcona jest na pracę własną uczniów z wykorzystaniem komputera z dostępem do Internetu. Uczniowie dobierają się w zespoły 4-5 osobowe i muszą znaleźć jedną osobę, która odniosła sukces w branży komputerowej i zaprezentować ścieżkę kariery zawodowej tej osoby ze szczególnym uwzględnieniem jej osiągnięć w pierwszej fazie kariery oraz podkreślając ważne w biznesie cechy osobowościowe. Zgromadzone informacje uczniowie mają przekazać w formie prezentacji multimedialnej z wykorzystaniem dowolnego programu (Microsoft Power Point, OpenOffice.org Impress, program do tworzenia prezentacji na stronie Google, Prezi). Następnie zespoły prezentują swoją pracę.</p>	Nabywanie umiejętności pracy w grupie, autoprezentacji oraz wyszukiwania informacji.
III faza podsumowująca	<p>Nauczyciel podsumowuje lekcję – treści nauczania oraz wnioski z pracy przy zadaniu projektowym. Ocenia relację nakładu do efektu.</p>	Doskonalenie umiejętności selekcjonowania informacji.

Załącznik nr 1

Instrukcja dla ucznia

Zastanów się i wypisz zrealizowane przez siebie zadania w ramach projektu oraz oceń efekty i korzyści.

Imię i nazwisko:

LP.	Zadanie	Co było łatwe?	Co było trudne?	Jaki uzyskałeś efekt? Jakie korzyści osiągnęła grupa?
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				

3d. Edukacja dla bezpieczeństwa

Temat lekcji: Systemy ostrzegania przed zagrożeniami.

CELE:

a) WIEDZA

Uczeń:

- zna rodzaje alarmów i komunikatów ostrzegawczych,
- omawia zadania Obrony Cywilnej,
- zna sposoby ogłaszania alarmów oraz ich odwoływania,
- omawia zasady postępowania po ogłoszeniu alarmu powietrznego i alarmu o skażeniach,
- przedstawia procedury postępowania po ogłoszeniu zagrożeń,
- omawia cele ostrzegania ludności przed zagrożeniami,
- wie, że sprawne działanie tego systemu przeciwdziała panice.

b) UMIEJĘTNOŚCI

Uczeń:

- rozpoznaje rodzaje sygnałów alarmowych i zna obowiązki ludności po usłyszeniu alarmu.

METODY DYDAKTYCZNE:

- podająca – wykład problemowy,
- praktyczna – „burza mózgów”,
- problemowa– dyskusja aktywizująca.
- symulacja.

CZAS TRWANIA LEKCJI: 45 minut (jedna jednostka lekcyjna).

FORMY ORGANIZACYJNE:

- praca w grupach.

ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- prezentacja multimedialna
- rzutnik multimedialny
- arkusze papieru
- nagrania sygnałów alarmowych
- tablica interaktywna.

TOK LEKCJI:

Kolejne etapy	Przebieg lekcji	Umiejętności kształtowane na danym etapie
I faza I faza wprowadzająca – elementy wykładu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Czynności organizacyjne. 2. Nauczyciel przedstawia temat zajęć i omawia zadania obrony cywilnej. 	<p>Komunikacja między uczniem i nauczycielem. Doskonalenie umiejętności uczestniczenia w dyskusji.</p>
II faza Część główna	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nauczyciel prezentuje główne zagadnienia lekcji: <ul style="list-style-type: none"> • systemy ostrzegania przed zagrożeniami; • system alarmowania; • komunikaty o zagrożeniach; • postępowanie po ogłoszeniu alarmów i zagrożeń; 2. Nauczyciel dzieli klasę na pięć grup, omawia zadania dla poszczególnych grup i przypomina zasady pracy w grupie. <p>I grupa: ogłoszenie alarmu powietrznego. II grupa: ogłoszenie alarmu o skażeniach. III grupa: ogłoszenie komunikatu – uprzedzenie o zagrożeniu skażeniami. IV grupa: ogłoszenie komunikatu – uprzedzenie o zagrożeniu powodziowym. V grupa: ogłoszenie komunikatu – uprzedzenie o zagrożeniu pożarowym.</p> 3. Uczniowie prezentują efekty pracy w grupach: jeden z uczniów ogłasza alarm lub komunikat – drugi omawia sposób postępowania. 	<p>Doskonalenie umiejętności pracy zespołowej oraz podejmowania racjonalnych decyzji.</p>
III faza podsumowująca	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nauczyciel podsumowuje wyniki pracy grup. 2. Nauczyciel podsumowuje lekcję – treści nauczania oraz wnioski. 	<p>Umiejętność wyciągania wniosków z dyskusji.</p>

4. Bibliografia

a) Bibliografia dydaktyczna

- 1) Brudnik Edyta, Moszyńska Anna., Owczarska Beata. *Ja i mój uczeń pracujemy aktywnie*, Oficyna Wydawnicza Nauczyciel, Kielce 2003
- 2) Dylak Stanisław, *Wprowadzenie do konstruowania szkolnych programów nauczania*, Wydawnictwo Szkolne PWN, Warszawa 2000.
- 3) Fisher Robert: *Uczymy jak myśleć*, WSiP 1999.
- 4) Komorowska Hanna, *O programach prawie wszystko*, WSiP, Warszawa 1999.
- 5) Komorowska Hanna, *Programy nauczania w kształceniu ogólnym i językowym*, FRASZKA, Warszawa 2011.
- 6) Okoń Wincenty: *Słownik pedagogiczny*, PWN 1987.
- 7) Rau Krystyna, Ziętkiewicz Ewa: *Jak aktywizować uczniów*, Oficyna Wydawnicza Gościński, Prętnicki, Poznań 2000.
- 8) Sterna Danuta, *Ocenianie kształtujące w praktyce*, Wydawnictwo CEO 2012.

b) Bibliografia przedmiotu

Informatyka

- 1) Beach Andy, *Kompresja dźwięku i obrazu wideo (Real World)*, Helion 2009.
- 2) Gajda Włodzimierz, *GIMP. Ćwiczenia praktyczne*, Helion 2011.
- 3) Gölker Klaus, *GIMP 2.6 dla fotografów - techniki cyfrowej obróbki zdjęć. Od inspiracji do obrazu*, Helion 2011.
- 4) Kopertowska-Tomczak Mirosława, *Access 2007. Ćwiczenia*, Wydawnictwo Naukowe PWN 2010.
- 5) Margaret Mason, *Poradnik dla bloggerów. 100 pomysłów na ciekawy blog*, Klub Dla Ciebie 2008.
- 6) Tomaszewska Aleksandra– Adamarek, *Fotografia cyfrowa. Pierwsza pomoc*, Helion 2009.
- 7) Margaret Mason, *Poradnik dla bloggerów. 100 pomysłów na ciekawy blog*, Klub Dla Ciebie 2008.
- 8) Trzcńska-Król Maria, Justyna Wiśniewska, *Jak tworzyć materiały dydaktyczne: grafika komputerowa w pracy nauczyciela: skrypt*, Wydawnictwo Akademii Pedagogiki Specjalnej, Warszawa 2011.
- 9) Praca zbiorowa pod red. nauk. Witolda Chmielarza, Jerzego Kisielnickiego, Oskara Szumskiego *Informatyka 4 przyszłości: miejsce i rola serwisów internetowych w rozwoju społeczeństwa informacyjnego*, Wydawnictwo Naukowe Wydziału Zarządzania Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2011.

Wiedza o społeczeństwie

- 1) Praca zbiorowa pod red. Aldony Mikusińskiej, *Wiedza o społeczeństwie: encyklopedia szkolna PWN*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2009.
- 2) Bagińska Lidia, Skarga Konstytucyjna. Prawo Sądowe, Wydawnictwo C.H. Beck, Warszawa 2010.
- 3) Pieprzny Stanisław, *Policja. Organizacja i funkcjonowanie*, Wolters Kluwer, Warszawa 2011.

Podstawy przedsiębiorczości

- 1) Grzybczyk Katarzyna, *Lokowanie produktu. Zagadnienia prawne*, Wolters Kluwer, Warszawa 2012.
- 2) Damodaran Aswath, *Wycena. Minipodręcznik dla inwestorów giełdowych*, Helion Wydawnictwo, Warszawa 2012.
- 3) Blein Bernard, *Sztuka prezentacji i wystąpień publicznych*, Wydawnictwo RM, Warszawa 2012.
- 4) Rzędowski Jerzy, Rzędowska Agata, *Mistrzowskie prezentacje. Slajdowy poradnik mówcy doskonałego*, Helion Wydawnictwo, Warszawa 2010.

Język angielski

- 1) Maksymowicz Roman, *Język angielski dla elektroników i informatyków*, Fosze, Rzeszów 2010.

Edukacja dla bezpieczeństwa

- 1) *Podstawa programowa z komentarzami. T.8, Wychowanie fizyczne i edukacja dla bezpieczeństwa w szkole podstawowej, gimnazjum, liceum*, Ministerstwo Edukacji Narodowej, Warszawa 2009.

5. Wykaz stron internetowych

1. inkscape-tutorial.pl
2. prezi.com
3. www.dobreprogramy.pl
4. www.downloads.pl/programy/firma/wirtualny-inwestor (wersja trial)
5. www.komputerswiat.pl/poradniki/programy/windows-live-movie-maker.aspx
6. www.kurshtml.edu.pl/
7. www.gimpuj.pl
8. www.swiatkamer.pl/filmowanie-montaz/88-windows-movie-maker-tutorial
9. www.khanacademy.org
10. www.google.com/intl/pl/enterprise/apps/education/benefits.html
11. www.edmodo.com
12. www.ed.ted.com
13. www.lerningapps.org

Notatki