

Temat:		Projekt wymarzonego domu		
Grupa docelowa:		1 klasa, ok. 25 osób		
Cele:		<ul style="list-style-type: none">uczeń posługuje się wybranymi programami i grami edukacyjnymi, rozwijając swoje zainteresowania; korzysta z opcji w programachuczeń wykonuje rysunki za pomocą wybranego edytora grafiki, np. z gotowych figur <p>Poznawcze: uczeń zna podstawowe elementy architektoniczne domu Kształcące: uczeń potrafi podjąć decyzję i stworzyć własną pracę Wychowawcze: uczeń rozumie, że sprzęt multimedialny wymaga ostrożnej obsługi ze strony użytkownika</p>		
- ogólne (z podstawy programowej)				
- szczegółowe				
Miejsce:		sala multimedialna		
Czas trwania:		45 minut		
Metody nauczania:		pogadanka, pokazowa, impresyjna, prezentacja		
Formy pracy:		grupowa, indywidualna		
Środki dydaktyczne:		tablety, multitablica		
Materiały pomocowe:		wstęp do gry-giełdy		
Przebieg:		Metody i formy:	Środki i materiały:	Czas i miejsce:
Etap wstępny	Nauczyciel prowadzi z Dziećmi pogadankę na temat domu: - z czego jest zbudowany? - jakie są rodzaje domów? - co ma wpływ na charakter domu? Następnie Nauczyciel pyta Dzieci, czy mają pomysł na swój wymarzony dom, co takiego chcieli by mieć w swoim domu ze snów.	- grupowa - pogadanka		10 minut
Etap zasadniczy	Nauczyciel uruchamia na multitablicy platforma.dajprzewage.pl, Dzieci także logują się poprzez tablety. Nauczyciel prezentuje Dzieciom na multitablicy możliwości edytorskie tworzenia przez nich domu w grze-giełdzie. Dzieci tworzą swój dom na potrzeby gry.	- indywidualna - pokazowa - impresyjna	- tablety - multitablica - wstęp do gry-giełdy	25 minut
Etap końcowy	Dzieci, które chcą pochwalić się swoim projektem domu, podchodzą do Nauczyciela i wyświetlają obraz ze swojego profilu na multitablicy.	- grupowa - prezentacja	- multitablica	10 minut
Uwagi:				
Autor:		Marta Miłoś		