

Scenariusz lekcji INFORMATYKI dla klasy I liceum

1. **Temat:** Idę do muzeum.
2. **Autor:** Elena Skowron
3. **Klasa:** I liceum
4. **Program:** NOWOCZESNE KSZTAŁTOWANIE KOMPETENCJI UCZNIA – Projekt MATEMANIAK.
Jest to lekcja poświęcona promowaniu wartości patriotycznych wśród młodzieży.
5. **Czas trwania:** 2 x 45 min
6. **Czas realizacji:** 2 lekcje
7. **Metody przeprowadzenia lekcji:** metody podające (wykład, pogadanka), metody praktyczne (projekt)
8. **Formy pracy:** ćwiczenia w grupach, praca zespołowa
9. **Cele:**
 - ogólne zrozumienie możliwości globalnej sieci komputerowej;
 - wyszukiwanie informacji na określony temat;
 - korzystanie z innowacyjnych sposobów poznawania ważnych miejsc dokumentujących historię Polski.
10. **Spodziewane efekty (umiejętności, jakie powinien zdobyć uczeń):**

Uczeń:

 - wymienia kilkanaście nazw i dziedzin działalności muzeów na terenie Polski (KATEGORIA TAKSONOMICZNA A);
 - wypowiada swoje zdanie na określony temat (KATEGORIA TAKSONOMICZNA B);
 - wyszukuje, selekcjonuje i prezentuje informacje na zadany temat korzystając z zasobów globalnej sieci komputerowej (KATEGORIA TAKSONOMICZNA C);
 - ocenia wartość informacji pochodzących z różnych źródeł (KATEGORIA TAKSONOMICZNA B);
 - współpracuje w zespole (KATEGORIA TAKSONOMICZNA B).
11. **Metody sprawdzania osiągniętych celów:**
 - bieżące sprawdzenie pracy na lekcji;
 - zainicjowanie dyskusji w trakcie wykonywania prac;
 - omówienie i ocena prac końcowych;
 - zdania podsumowujące.
12. **Sposoby motywowania uczniów:**
 - rozgrzewka umysłowa (pogadanka wstępna);

Projekt „Żyj twórczo. Zostań M@T.e-MANIAKIEM” jest współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



- przedstawienie problemu praktycznego do rozwiązania;
- dyskusja na temat zastosowania przerabianego zagadnienia;
- nagradzanie uczniów zdolnych i najbardziej aktywnych;
- nagradzanie uczniów twórczych.

13. Przygotowanie do lekcji (jakie warunki powinny być spełnione aby prawidłowo przeprowadzić lekcję):

- pracownia komputerowa – odpowiednia ilość stanowisk komputerowych;
- stałe podłączenie do Internetu;
- rzutnik multimedialny i biała tablica;
- dowolny system operacyjny oraz przeglądarka internetowa;
- zainstalowany w systemie program do otwierania plików w formacie .pdf.

14. Środki dydaktyczne:

- zestaw pytań do pogadanki wprowadzającej i podsumowującej;
- instrukcje do ćwiczeń w formie elektronicznej na dyskach twardych komputerów;
- dowolna wyszukiwarka internetowa (np. www.google.com).

15. Słowniczek pojęć:

- **Wyszukiwarka internetowa** – to program lub strona internetowa, której zadaniem jest ułatwienie użytkownikom znalezienie informacji w sieci.
- **Internet** – ogólnosiatkowa sieć komputerowa, która jest logicznie połączona w jednolitą sieć adresową opartą na protokole IP (ang. Internet Protocol). Sieć ta dostarcza lub wykorzystuje usługi wyższego poziomu, które oparte są na funkcjonowaniu telekomunikacji i związanej z nią infrastruktury.

16. Przebieg lekcji:

Lp.	Czynności nauczyciela	Czynności uczniów	Czas	Umiejętności kształcone w czasie lekcji
1.	Sprawy organizacyjno – porządkowe: nauczyciel sprawdza stan techniczny pracowni, sprawdza listę obecności, podaje temat zajęć oraz uświadamia grupie cele edukacyjne lekcji.	Uczniowie sprawdzają stan swojego stanowiska pracy; o zauważonych nieprawidłowościach informują nauczyciela; słuchają i notują.	5 min	Umiejętność: - dbałości o swoje stanowisko pracy (wzbudzenie poczucia odpowiedzialności za powierzony sprzęt) - słuchania ze zrozumieniem.
2.	Nauczyciel inicjuje wstępną dyskusję na temat zagadnienia przerabianego na lekcji. Nauczyciel wyróżnia oceną najaktywniejszych uczniów. (zadanie numer 1 z karty pracy ucznia)	Uczniowie odpowiadają na postawione pytania.	10 min	Umiejętność: - skupienia uwagi, - prezentowania swojej wiedzy, - szybkiego wiązania posiadanych wiadomości z zaistniałą sytuacją.

3.	Nauczyciel ustala zasady pracy w zespole (limit czasu przeznaczony na zadania, kryteria oceniania, ilość osób w grupie, zasady przekazania prac nauczycielowi).	Zapoznają się z zasadami pracy na lekcji.	5 min	Umiejętność: - słuchania ze zrozumieniem, - skupienia uwagi.
4.	Nauczyciel zaprasza uczniów do wykonania ćwiczeń w zespołach. (zadanie numer 2 z karty ucznia)	Wykonują zadania w zespole, konsultują się z innymi uczniami, uzgadniają adresy stron. Liderzy poszczególnych zespołów prezentują prace grup. Po przedstawieniu poszczególnych zadań uczniowie wyrażają swoje opinie na temat pracy kolegów.	45 min	Umiejętność: - pracy w grupie, - twórczego myślenia, - prezentowania własnych poglądów (ćwiczenie umiejętności przywódczych), - planowania własnej pracy, - sprawnego przeszukiwania zasobów sieciowych, - selekcjonowania i gromadzenia informacji, - obsługi rzutnika multimedialnego.
5.	Nauczyciel zaprasza grupę do pogadanki podsumowującej. (zadanie numer 3 z karty ucznia)	Uczniowie odpowiadają na pytania kontrolne.	15 min	Umiejętność: - skupienia uwagi, - prezentowania swojej wiedzy.
6.	Nauczyciel podsumowuje lekcję, przypomina najważniejsze zagadnienia, wyróżnia najlepsze prace.	Przedstawiają refleksje dotyczące wykonanego zadania i dokonują samooceny osiągniętych efektów.	10 min	Umiejętność: - przyjmowania informacji zwrotnej od nauczyciela, - wyrażania swoich poglądów, - samooceny (doskonalenie).

Załącznik I
Karta pracy ucznia:

Zadanie I					
Odpowiedz na następujące pytania:	<ul style="list-style-type: none"> Czy kiedykolwiek byłeś w muzeum, jeśli tak to w jakim (podaj nazwę)? 				
	<ul style="list-style-type: none"> Jakie możliwości daje nam globalna sieć komputerowa? 				
	<ul style="list-style-type: none"> Co to znaczy wirtualny spacer? 				
	<ul style="list-style-type: none"> Jakie parametry powinna spełniać sieć lokalna żeby spacer wirtualny był możliwy? 				
Zadanie II					
Wykonaj ćwiczenia zgodnie z instrukcją:	Uruchom przeglądarkę internetową				
	Za pomocą wyszukiwarki Google wyszukaj informację na temat muzeów w Polsce, które oferują na swojej stronie internetowej opcję „wirtualny spacer”.				
	Lp.	Nazwa	Rodzaj / zakres działalności		
	1.				
	2.				
	3.				
	4.				
	5. <table border="1" style="width: 100%;"><tr><td></td><td></td></tr></table>				
	Pamiętaj, że nazwy twoich muzeów nie mogą się dublować z propozycją sąsiadujących zespołów. Zaprezentuj za pomocą rzutnika multimedialnego swoją pracę na forum klasowym.				
	Wypowiedz się na forum do których miejsc chciałbyś rzeczywiście się udać.				
Zadanie III					
Odpowiedz na pytania:	<ul style="list-style-type: none"> Jakie możliwości dają nam spacery wirtualne? 				
	<ul style="list-style-type: none"> Czy internetowy świat nie zastąpi z czasem rzeczywistości? 				
	<ul style="list-style-type: none"> Czy do wirtualnego spaceru niezbędne jest jakieś specjalistyczne oprogramowanie? 				
	<ul style="list-style-type: none"> Czy do wszystkich atrakcji muzealnych mamy dostęp poprzez Internet, jeśli nie to dlaczego? 				