Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój

Rzeczpospolita Polska

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny

Agata Juljańska

KOMPUTEROWE KWIATY

Scenariusz zajęć komputerowych w klasie II

Ogólnopolski Operator Oświaty

Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój

Rzeczpospolita Polska

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny

Przedmiot: Informatyka
Klasa 2
Opracowała: Agata Juljańska
Temat: Komputerowe kwiaty
Czas trwania: 45 minut

Cele:

Ogólne:
- rozwijanie umiejętności tworzenia tematycznych puzzli online
- rozwijanie umiejętności tworzenie tematycznej gry online
- doskonalenie umiejętności wyszukiwania obrazów w Internecie dotyczących podanego tematu
- rozwijanie umiejętności pracy zespołowej i dzielenia się zadaniami

Operacyjne:
uczeń:
- tworzy grę online zgodnie z instrukcją czynnościową na stronie wordwall.net
- postępuje zgodnie z instrukcją czynnościową
- pracuje zespołowo znając swoją rolę i zakres obowiązków
- wyszukuje w Internecie obrazy prezentujące określone wiosenne kwiaty
- tworzy interaktywne puzzle wykorzystując stronę jigsawplanet.com

Metody pracy wg W. Okonia i T. Nowackiego:

- instruktaż
- zajęć praktycznych
- giełda pomysłów
- realizacji zadań wytwórczych

Strategie pracy:

- praca z instrukcją czynnościową
- tygodniowy podział na zespoły
- sygnalizator czasu pracy

Formy pracy:

- zespołowa różnorodna
- indywidualna jednolita

Ogólnopolski Operator Oświaty

Środki dydaktyczne:

- techniczne środki dydaktyczne: tablety, monitor interaktywny
- materiały dydaktyczne: strony:wordwall.net, jigsawplanet.com, karton A2, mazki

Wymagania z podstawy programowej:

- 3.1 – posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania

- 4.1 – współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologię

- 5.1 – posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami

Przebieg:

1. Zapoznanie z celami zajęć i instrukcjami stacji
INSTRUKCJE CZYNNOŚCIOWE

Sprawdzenie listy obecności.
Uczniowie pracują w dwóch zespołach: KWIECISTE PUZZLE i WIOSENNA GRA.
Zapoznają się z instrukcjami pracy na swojej stacji i z celami ich działań, a także z czasem określonym na sygnalizatorze czasu pracy.

2. Losowanie wiosennych kwiatów do puzzli
WYBÓR GATUNKU KWIATÓW PRZY UŻYCIU STRONY WORDWALL.NET

Każdy z uczniów z zespołu KWIECISTE PUZZLE wybiera numer "pudełka" w aplikacji, pod którym ukrywa się nazwa gatunku wiosennego kwiatu, do stworzenia puzzli.

3. Wyszukiwanie obrazów
KORZYSTANIE Z WYSZUKIWARKI GOOGLE

Uczniowie samodzielnie wpisują w przeglądarce, nazwę wylosowanego gatunku kwiatu, by znaleźć obraz do stworzenia puzzli. Zapisują go na pulpicie tabletu.

4. Burza mózgów
MAPA MYŚLI

Uczniowie w zespole WIOSENNA GRA wspólnie ustalają symbole wiosenne (do 30) i zapisują je tworząc mapę myśli.

5. Tworzenie puzzli online
UŻYWANIE STRONY JIGSAWPLANET.COM

Uczniowie w zespole KWIECISTE PUZZLE samodzielnie tworzą puzzle online
z użyciem wyszukanego obrazu. Wybierają ilość puzzli i ich kształt. Generują link do puzzli.

6. Tworzenie gry online
UŻYWANIE STRONY WORDWALL.NET

Uczniowie w zespole WIOSENNA GRA zespołowo tworzą grę online. Wyszukują obrazy i wpisują nazwy ustalonych wiosennych symboli. Generują link do gry.

7. Podsumowanie zajęć
ROZMOWA REFLEKSYJNA Z UCZNIAMI

Omówienie tego, co się udało wykonać, czego się nauczyliśmy, co się podobało i czy cele zostały osiągnięte.