



Fundusze
Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



Rzeczpospolita
Polska

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



Agata Juljańska

CYFROWA WIOSNA

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: Cyfrowa wiosna
Czas trwania: 45 minut

Cele:

Ogólne:

- doskonalenie umiejętności kodowania obrazów
- rozwijanie umiejętności tworzenia symetrycznych obrazów
- doskonalenie umiejętności obsługi programu Paint
- rozwijanie umiejętności pracy w parach i dzielenia się zadaniami

Operacyjne:

uczeń:

- wpisuje link w przeglądarce i odkodowuje w nim obraz na stronie genial.ly
- postępuje zgodnie z instrukcją czynnościową
- pracuje w parze znając swój zakres obowiązków przy tworzeniu obrazu w programie Paint
- tworzy symetryczny obraz z klocków Lego
- rozkłada swoją pracę w czasie kontrolując jego upływ na zegarze wyświetlonym na monitorze

Metody pracy:

- instruktaż
- zajęć praktycznych
- realizacji zadań wytwórczych

Strategie pracy:

- praca z instrukcją czynnościową
- tygodniowy podział na zespoły
- sygnalizator czasu pracy
- karty pracy z uwzględnieniem różnicowania poziomów

Formy pracy:

- zespołowa różnorodna
- indywidualna jednolita



**Ogólnopolski
Operator
Oświaty**

Środki dydaktyczne:

- techniczne środki dydaktyczne: tablety, laptopy, monitor interaktywny
- materiały dydaktyczne: strony: genial.ly, classroomscreen.com, klocki Lego

Wymagania z podstawy programowej:

- 1.3 – rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów
- 2.2 – tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką
- 3.1 – posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania
- 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 na trzech stacjach: ZAKODOWANA WIOSNA, SYMETRYCZNY OBRAZ i KOMPUTEROWA ŁĄKA. Zapoznają się z instrukcjami pracy i z celami działań.

2. 1 stacja – ZAKODOWANA WIOSNA

KRZYSTANIE ZE STRONY INTERNETOWEJ GENIAL.LY

Uczniowie na tabletach wpisują w przeglądarce podany w instrukcji link. Odkodowują obraz przenosząc kwadraciki w odpowiednich kolorach we właściwe miejsca w tabeli.

3. 2 stacja – SYMETRYCZNY OBRAZ

OBRAZ Z KLOCKÓW LEGO

Uczniowie przenoszą na płaszczyznę płytki Lego połowę obrazu z instrukcji na kratkach na wybranym poziomie trudności. Następnie samodzielnie budują symetryczną połowę obrazu.

4. 3 stacja – KOMPUTEROWA ŁĄKA

PRACA W PROGRAMIE PAINT

Uczniowie w parach wykonują wiosenną łąkę zgodnie z wytycznymi z instrukcji. Dzielą się pracą i zadaniami. Po wykonanej pracy zapisują obraz na pulpicie w tytule wpisując swoje imiona.

5. Zmiana na stacjach

UŻYWANIE STRONY CLASSROOMSCREEN.COM

Praca na każdej stacji trwa 12 minut. Czas ustawiony jest na monitorze na stronie <https://www.classroomscreen.com/>. Uczniowie kontrolują czas i świadomie rozkładają swoje działania na kolejnych stacjach.

6. Podsumowanie zajęć

PREZENTACJA WYTWORÓW

Omówienie tego, co się udało wykonać, czego się nauczyliśmy, co się podobało i czy cele zostały osiągnięte. Prezentacja prac stworzonych w programie Paint.