

PAKIET MATERIAŁÓW DYDAKTYCZNYCH

do kształcenia na odległość dla nauczycieli
szkoły podstawowej, j. polski

Projekt „Wsparcie placówek doskonalenia nauczycieli i bibliotek pedagogicznych w realizacji zadań związanych z przygotowaniem i wsparciem nauczycieli w prowadzeniu kształcenia na odległość”

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego
Materiał opracowany w ramach grantu przez Pedagogiczną Bibliotekę Wojewódzką
w Bielsku-Białej

SCENARIUSZ 1 z 1

SCENARIUSZ ZAJĘĆ DLA: uczniów klasy 5
PROWADZONYCH PRZEZ: nauczyciela języka polskiego

TEMAT

Wśród bogów olimpijskich – powtórzenie.

CELE KSZTAŁCENIA – WYMAGANIA OGÓLNE

I. Kształcenie literackie i kulturowe.

- Znajomość wybranych utworów z literatury polskiej i światowej oraz umiejętność mówienia o nich z wykorzystaniem potrzebnej terminologii.
- Rozwijanie zdolności dostrzegania wartości: prawdy, dobra, piękna i szacunku dla człowieka i kierowanie się tymi wartościami.

II. Kształcenie językowe.

- Kształcenie umiejętności poprawnego mówienia oraz pisania zgodnego z zasadami ortografii oraz pisowni polskiej.

III. Tworzenie wypowiedzi.

- Rozwijanie umiejętności wypowiadania się w określonych formach wypowiedzi ustnych i pisemnych.

IV. Samokształcenie.

- Rozwijanie umiejętności efektywnego posługiwania się technologią informacyjną w poszukiwaniu, porządkowaniu i wykorzystaniu pozyskanej wiedzy.

TREŚCI NAUCZANIA – WYMAGANIA SZCZEGÓŁOWE

Uczeń:

- charakteryzuje podmiot liryczny, narratora i bohaterów czytanych utworów;
- wskazuje wartości w utworze oraz określa wartości ważne dla bohatera;
- wyszukuje w tekście informacje wyrażone wprost i pośrednio;
- odróżnia w tekście informacje ważne od drugorzędnych;
- pisze poprawnie pod względem ortograficznym oraz stosuje reguły pisowni;
- dokonuje selekcji informacji;
- doskonali ciche i głośne czytanie;
- rozwija umiejętność efektywnego posługiwania się technologią informacyjną oraz zasobami internetowymi i wykorzystuje te umiejętności do prezentowania własnych zainteresowań.

METODY PRACY

- gamifikacja
- techniki multimedialne
- myślenie wizualne

ŚRODKI DYDAKTYCZNE

- wirtualna tablica – Padlet
- generator kodów QR
- LearningApps
- MS Teams lub Google Meet lub ZOOM
- przybory do rysowania
- telefon z czytnikiem kodów QR oraz możliwością wykonywania zdjęć

PRZEWIDYWANY CZAS

45 minut

PROPONOWANY PRZEBIEG ZAJĘĆ

Część 1. Zadanie na początek (10 min)

W nawiązaniu do lekcji związanych z mitologią i bogami greckimi uczniowie przygotowują swój atrybut. Narysowany znak graficzny fotografują i umieszczają na Padlecie, do którego dostęp uzyskują poprzez kod QR przygotowany przez nauczyciela. Na zakończenie pracy chętni uczniowie wyjaśniają znaczenie narysowanych atrybutów.

Część 2. Określenie celu lekcji dla ucznia (3 min)

Nauczyciel podaje cel lekcji dla ucznia: „Na dzisiejszej lekcji powtórzymy wiadomości o bogach olimpijskich.” Przekazuje też uczniom kryteria sukcesu, czyli to, czego się nauczą (Załącznik nr 1. Cel lekcji i kryteria sukcesu)

Część 3. Przygotowanie do pracy w zespołach (2 min)

Nauczyciel łączy uczniów w 3-4-osobowe zespoły. Podaje treść zadania (Załącznik nr 2. Zadanie dla uczniów).

Część 3. Wykonanie zadania w zespołach (15 min)

Uczniowie pracują w zespołach (w wirtualnych pokojach). Przygotowują grę o bogach olimpijskich w aplikacji Learningapps, wykorzystując dowolną formę.

Nauczyciel odwiedza wszystkie pokoje, monitorując pracę uczniów, szczególnie tych ze specjalnych potrzeb edukacyjnych. Zwraca uwagę na poprawność informacji i zapisu w tworzonych grach.

Część 4. Podsumowanie pracy zespołów (10 min)

Po zakończonej pracy w zespołach uczniowie przekazują na czacie linki do utworzonych przez siebie gier w aplikacji Learningapps. Uczniowie rozwiązują przygotowane przez kolegów quizy.

EWALUACJA ZAJĘĆ

Na koniec nauczyciel prosi uczniów o wypowiedź na temat tego, co było ważne, co trudne w czasie lekcji, w formie rundy bez przymusu (5 min).

BIBLIOGRAFIA

1. Budzik M., (2018), *Myślę więc rysuję. Wspomaganie myślenia wizualnego w szkole podstawowej*, Warszawa: Ośrodek Rozwoju Edukacji.
2. Bąbel P, Wiśniak M., (2008), *Jak uczyć, żeby nauczyć*, Warszawa: Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne.
3. Danieluk M., (2019), *TIK w pigułce. Narzędziownik nauczyciela*, Poznań: EDICON. Centrum Rozwoju Edukacji.

ZAŁĄCZNIKI

Załącznik nr 1. Cel lekcji i kryteria sukcesu

Cel lekcji dla ucznia: Na dzisiejszej lekcji powtórzymy najważniejsze wiadomości o bogach olimpijskich.

Kryteria sukcesu:

- rozpoznasz bogów olimpijskich i ich atrybuty;
- opisziesz bogów i ich zajęcia;
- stworzysz grę o bogach olimpijskich z wykorzystaniem Learningapps;
- stworzysz swój atrybut.

Załącznik nr 2. Zadanie dla uczniów

Treść zadania

Przygotuj z kolegami grę o poznanych bogach olimpijskich ich zadaniach i atrybutach. Wykorzystaj informacje z poprzednich lekcji. Pamiętaj o poprawności językowej i ortograficznej zapisywanych treści. Na koniec pobierz link do swojej gry i umieść go na czacie spotkania. Czas na wykonanie zadań to 15 min. Powodzenia.

Załącznik nr 3. Wskazówki

- połączenie uczniów w zespoły warto przygotować w czasie, gdy uczniowie tworzą swój atrybut;
- uczniowie powinni znać zasady poruszania się w aplikacji LearningApps, używania kont uczniowskich przygotowanych przez nauczyciela, aplikacji Padlet oraz korzystania z kodów QR;
- w przypadku realizacji lekcji w formie zdalnej korzystamy z platform MS Teams, Meet lub Zoom.

Załącznik nr 4. Samuczki dla nauczyciela

1. Instrukcja tworzenia gier edukacyjnych w LearningApps:
<https://bnb.oeiizk.waw.pl/specjalny/7.instrukcja.pdf> dostępny online [dostęp: 15.10.21]
2. LearningApps instrukcja:
<https://www.facebook.com/watch/?v=545284972782122> dostępny online [dostęp: 15.10.21]
3. Tworzenie kodów QR: <https://www.youtube.com/watch?v=pmAeNLTvAFI> dostępny online [dostęp: 17.10.2021]
4. Instrukcja korzystania z Padletu: <https://padlet.com/appsywkulturze/Padlet> dostępny online [dostęp: 17.10.2021]

Załącznik nr 5. Krótki opis zastosowanych metod i narzędzi

Generator kodów QR – [<https://www.qr-online.pl>]¹ darmowy generator online, narzędzie internetowe do generowania kodów QR. W ten prosty sposób można przekazać adres strony www, tekst itp.

Czytnik kodów QR – niezbędny do odczytania kodu QR. Darmowe skanery kodów QR dostępne są w Google Play.

Gamifikacja – wykorzystanie w edukacji mechanizmów znanych z gier. Uczeń może się dobrze bawić, a jednocześnie uczyć. Zadaniem nauczyciela jest takie przygotowanie lekcji, aby uczeń mógł w pełni się zaangażować.

¹ Dostęp online (dostęp: 17.10.2021 r.)

Myslenie wizualne – to rozmaite sposoby przedstawiania i przekazywania informacji z wykorzystaniem elementów graficznych.

Runda bez przymusu – sposób podsumowania lekcji. Uczniowie odpowiadają na pytanie w kolejności. Uczniowie mogą zrezygnować z odpowiedzi mówiąc „pas”.

LearningApps – [<https://learningapps.org>]² aplikacja do budowania różnych zadań w formie testów, krzyżówek, uzupełnienia zdań, wyścigów, doboru w pracy, grupowania. Oferuje też gotowe przykłady zadań z różnych przedmiotów, także z możliwością ich modyfikacji w zależności od potrzeb.

Padlet – jest wirtualną tablicą. Możemy na niej umieszczać wiadomości dla uczniów. To proste w obsłudze narzędzie może także służyć jako obszar roboczy do współpracy uczniów i nauczycieli, gromadzenia zbiorów

MS Teams – jest narzędziem współpracy. Możemy organizować zajęcia z uczniami zarówno w formie synchronicznej, jak i asynchronicznie.

Umożliwia:

- prowadzenie indywidualnych konwersacji,
- zakładanie zespołów klasowych,
- organizowanie spotkań online w czasie rzeczywistych z zespołami,
- planowanie spotkań online i zapisywanie ich w Kalendarzu,
- konwersacje z całym zespołem,
- zadawanie uczniom zadań i dołączanie materiałów,
- monitorowanie pracy uczniów,
- udzielanie uczniom informacji zwrotnej.

W czasie lekcji online odbywanych w czasie rzeczywistym możemy np.:

- prezentować uczniom materiały, filmy,
- współpracować z uczniami na jednej tablicy, wykorzystując aplikację MS Whiteboard,
- łączyć uczniów w mniejsze zespoły, dzięki wykorzystaniu funkcji podziału na pokoje,
- monitorować bieżącą pracę uczniów.

² Dostępny online [dostęp: 15.10.2021 r.]



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI

ul. Polna 46A
00-644 Warszawa
tel. 22 570 83 00
fax 22 570 83 15
www.ore.edu.pl

Google Meet – aplikacja, której główną funkcją jest organizowanie spotkań online w czasie rzeczywistym. W trakcie lekcji nauczyciel może udostępniać swoje materiały, prezentacje, filmy. Dzięki zainstalowanym dodatkowym rozszerzeniom możliwy jest też podział na pokoje i organizowanie pracy w grupach.

ZOOM – komunikator umożliwiający pracę w trybie synchronicznym. W ZOOM-ie możemy planować spotkania i przekazywać link do nich, komunikować się z innymi uczestnikami spotkania, udostępniać podczas spotkań widok swojego pulpitu lub konkretnego okna otwartego na swoim urządzeniu, łączyć uczniów z zespoły, tworzyć i przeprowadzać ankiety.



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



Rzeczpospolita
Polska

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny

