

PAKIET MATERIAŁÓW DYDAKTYCZNYCH

do kształcenia na odległość dla nauczycieli języka polskiego ze szkół podstawowych

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 Centrum Doskonalenia Nauczycieli Kuźnia Talentów

SCENARIUSZ 1

SCENARIUSZ ZAJĘĆ DLA: uczniów klasy V szkoły podstawowej, i semestr
PROWADZONYCH PRZEZ: nauczyciela języka polskiego

TEMAT: Afryka widziana oczyma Stasia i Nel.

CELE KSZTAŁCENIA – WYMAGANIA OGÓLNE: (PODSTAWA PROGRAMOWA):

- rozwijanie umiejętności wypowiedzania się w określonych formach wypowiedzi ustnych i pisemnych,
- wyrabianie i rozwijanie zdolności rozumienia utworów literackich,
- wyrabianie pasji poznawania świata.

TREŚCI NAUCZANIA – WYMAGANIA SZCZEGÓŁOWE: (PODSTAWA PROGRAMOWA):

UCZEŃ:

- omawia elementy świata przedstawionego,
- wyjaśnia elementy realistyczne,
- odróżnia zawarte w tekście informacje ważne od drugorzędnych.

METODY PRACY:

- techniki multimedialne,
- problemowa,
- aktywizujące- burza mózgów, gry dydaktyczne
- programowe- z użyciem komputera,
- praktyczne- ćwiczenia,
- podające – opis,
- tworzenie projektu.

ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- komputer,
- MS Teams,
- aplikacje: wordwall, ZPE,
- multimedia – film,
- formularz Google, Jamboard, prezentacje Google, genially.

PRZEWIDYWANY CZAS:

90 minut

PROPONOWANY PRZEBIEG ZAJĘĆ:

Część 1.

Czas trwania ok. 10 minut.

Powitanie uczniów, sprawdzenie obecności. Każdy uczestnik spotkania wita się z pozostałymi, udostępniając pulpit z obrazkiem przedstawiającym roślinę lub zwierzę, który był treścią pracy domowej. Uczniowie na poprzedniej lekcji otrzymali zadanie zgromadzenia zdjęć, obrazków przedstawiających florę i faunę występującą w utworze Henryka Sienkiewicza W pustyni i w puszczy poprzez skorzystanie z [bezpłatnej strony Pixabay](#) - dostępny online [dostęp: 22.06.2022]

Część 2.

Czas trwania ok. 20 minut.

Nauczyciel wyjaśnia zadanie 1, które uczniowie będą wykonywać na [Cyfrowej interaktywnej tablicy Jamboard](#) - dostępny online [dostęp: 22.06.2022] w aplikacji znajdującej się na Dysku Google. Nauczyciel uruchamia aplikację [Google Jamboard](#) - dostępny online [dostęp: 22.06.2022]

Uczniowie, pracując w grupach, będą zaznaczać na mapie fizycznej Afryki miejsca, w których główni bohaterowie książki W pustyni i w puszczy, przebywali, wędrując z porywaczami, a potem sami szukając swoich ojców. Będą pracować w zespołach. Mogą skorzystać z interaktywnej mapy, znajdującej pod linkiem: [Afryka – Mapy Google](#) - dostępny online [dostęp: 22.06.2022]

Po wyjaśnieniu przydzielonego zadania nauczyciel dzieli uczniów na zespoły uczniowskie (aplikacja Teams, Google Meet, Zoom mają funkcję, dzięki której można pracować w grupach), przydzielając ich losowo do pokoi. Następnie w zespołach zaznaczają na mapie, umieszczonej w Jamboardzie, miejsca wędrowki Stasia i Nel. Na wykonanie zadania mają około 7 minut; nauczyciel w tym czasie wchodzi do poszczególnych pokoi, służąc radą i pomocą przy wykonywaniu ćwiczenia. Po ukończeniu zadania uczniowie są przekierowywani do pokoju wspólnego, by zobaczyć efekty pracy poszczególnych grup; nauczyciel zwraca uwagę na pozytywne wykonania zadania, odnosi się także do zadań, które są błędne i je poprawia. Jeśli uczniowie podczas lekcji korzystają z tabletów lub telefonów komórkowych, link do aplikacji Jamboard można podać w formie QR kodu.

Aby stworzyć kod QR należy korzystać ze [strony Internetowej Qrcode Monkey](#) - dostępny online [dostęp: 22.06.2022]

Część 3.

Czas trwania ok. 20 minut

Zadanie, które będą wykonywać uczniowie znajduje się na platformie [Wordwall](#) dostępny online [dostęp: 22.06.2022]. Zadanie polega na połączeniu w pary miejsca wydarzeń z informacją, co robili w określonej przestrzeni główni bohaterowie. Poniższe zestawienie ilustruje zadanie, które uczniowie będą wykonywać samodzielnie po wcześniejszym otrzymaniu linku do zadania udostępnionego poprzez czat spotkania:

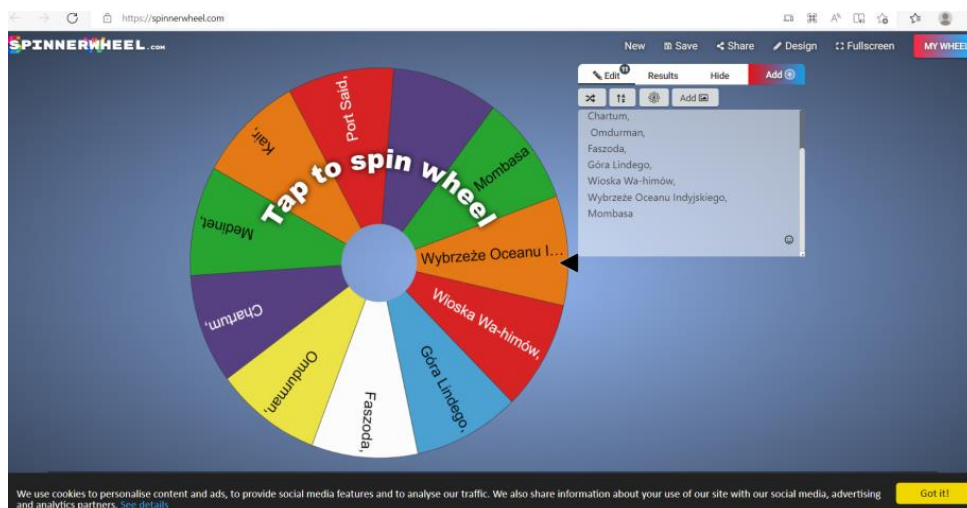
- Port Said - miejsce zamieszkania i nauki Stasia i Nel
- Medinet - święta Bożego Narodzenia
- Chartum - przybycie do miasta zdobytego przez mahdystów
- Omdurman - spotkanie z Mahdim
- Faszoda - zabicie porywaczy; z tego miejsca wyruszają na poszukiwania Smaina
- góra Karamojo (Góra Lindego) - puszczenie latawców
- jezioro Bassa - Narok (jezioro Rudolfa) - wioska Wa-himów
- góra Kilimandżaro – ocalenie dzieci przez ekspedycję rządową,
- Mombasa - spotkanie z ojcami

Po objaśnieniu zadania nauczyciel kopiuje link do zadania, a następnie umieszcza go w czacie spotkania.

Uczniowie mają około 13 minut na wykonanie zadania. Samodzielnie mogą sprawdzić wyniki uzyskane po zrobieniu ćwiczenia. Można też zastosować omówienie ogólne, pokazując gotowe, dobre rozwiązania wszystkim uczniom, udostępniając ekran spotkania.

Jeśli chcielibyśmy zastosować inną aplikację do treści, które zaplanowaliśmy, mogłaby to być aplikacja: [Spinner Wheel](#) dostępny online [dostęp: 22.06.2022], w której wpisujemy nazwy miejsc, a uczniowie wymieniają wydarzenie z nim związane.

Plansza mogłaby wyglądać następująco:



Rysunek 1 Aplikacja Spinnerwheel. (opracowanie własne)

Można z tej aplikacji korzystać nie logując się, lecz jeśli chcemy, aby zadanie było zawsze dostępne, to należy to zrobić.

Część 4.

Czas trwania około 13 minut.

W tej części lekcji uczniowie będą korzystać z platformy: [Zintegrowana Platforma Edukacyjna](#) dostępny online [dostęp: 22.06.2022], w której do rozwiązania będą mieli zadanie określenia przyjaciół i wrogów Stasia i Nel. Aby wykonać ćwiczenie, nauczyciel udostępni poprzez czat spotkania link do strony [Zintegrowanej Platformy Edukacyjnej](#) dostępny online [dostęp: 22.06.2022].

Każdy uczeń samodzielnie wykonuje zadanie, a następnie, używając przycisku: „Sprawdź”, dokonuje samooceny; może swoimi spostrzeżeniami podzielić się na forum klasy.

Część 5.

Czas trwania ok. 12 minut.

Uczniowie będą tworzyć wspólną prezentację multimedialną na Dysku Google. Będzie to prezentacja na temat: Fauny i flory Afryki obserwowana przez Stasia i Nel. Jest to praca zespołowa, więc należy przydzielić każdemu uczniowi jego miejsce na działanie. Najprostszym sposobem jest oznaczenie każdej karty prezentacji Dysku Google kodem ucznia, np. A01. Aby wykonać zadanie należy skorzystać z przygotowanych zdjęć w domu lub poszukać na darmowej stronie internetowej [Pixabay](#) dostępny online [dostęp: 22.06.2022]. Prezentacja jest tak podzielona, że jedna część klasy będzie projektowała plansze dotyczące flory, a druga - fauny.

Na wykonanie zadania uczniowie mają około 20 minut. Nauczyciel po wyjaśnieniu zadania [udostępnia link](#) - dostępny online [dostęp: 22.06.2022] poprzez czat spotkania.

Po wykonaniu zadania następuje udostępnienie ekranu nauczyciela i wspólne obejrzenie prezentacji; poszczególni uczniowie przedstawiają i omawiają wykonaną przez siebie stronę. Jeśli uczniowie znają i działali już na stronie: Witryny Google, zadanie mogą tam właśnie wykonywać. Następnie zapisują temat lekcji w zeszytach przedmiotowych oraz notatkę dotyczącą roślin i zwierząt, które spotkali Staś i Nel.

Proponowany zapis:

Temat lekcji: Afryka widziana oczyma Stasia i Nel.

Flora Afryki	Fauna Afryki
palmy, trawy, baobaby, kukurydza, proso, bambusy, drzewa figowe, daktylowe, oliwne, pomarańcze, mandarynek, cytrusów, granaty, akacje, bzy, róże, wrzosek, paprocie, osty,	lwy, małpy, bawoły, wielbłądy, goryle, zebry, antylopy, mewy, dzikie kaczki, żurawie, przepiórki, pelikany, muchy tse-tse, tukany, skorpiony, krokodyle, hieny, moskity, flamingi, tukany, marabuty, wąż boa,

Tabela 1 Rodzaje flory i fauny Afryki. (opracowanie własne).

Część 6.

Czas trwania ok. 7 minut.

Zadanie domowe

Polecenie: Opisz wybraną przez siebie roślinę lub zwierzę znajdującą się w Afryce.

Uczniowie zapisują w zeszycie polecenie. Nauczyciel objaśnia zadanie domowe, co należy ująć w opisie, jakich wyrażen i zwrotów używać. Czas trwania około 5 minut.

EWALUACJA:

Sprawdzenie osiągnięcia zakładanych efektów kształcenia dokonać można poprzez kliknięcie w [link do strony Google Docs](#) dostępny online [dostęp: 22.06.2022].

Zaproponowana lekcja mogłaby być przeprowadzona przy użyciu aplikacji [Genially](#) dostępny online [dostęp: 22.06.2022].

Wszystkie zadania ułożone są numerycznie; uczeń może sam kontrolować czas wykonania poleceń. [Link do proponowanej prezentacji w aplikacji Genially](#) - dostępny online [dostęp: 22.06.2022]

Jest to prezentacja interaktywna, w każdym slajdzie jest interaktywny odnośnik przekierowujący ucznia do danego zadania. Oprócz tego podane są QR kody.

BIBLIOGRAFIA:

- [Afryka – Mapy Google.](#)
- <https://pixabay.com/pl>
- [Spinner Wheel » Spin the Wheel to Decide at Random](#)
- [Szlak wędrówki Stasia i Nel – bohaterów „W pustyni i w puszczy” Henryka Sienkiewicza – Wербalnik](#)
- <https://www.qrcode-monkey.com/>
- <https://zpe.gov.pl/>

ZAŁĄCZNIKI (Pliki do stworzonych materiałów do zamieszczenia na stronie ZPE)

Załącznik 1:

https://docs.google.com/presentation/d/1ivmUQaPD0Otbpxjil66sxH_zvmvaD_uesNV_Rx2S3T3l/edit?usp=sharing

Załącznik 2:

https://jamboard.google.com/d/11SZlomK844AIDnWS8qYI9ZzubYU9qxdounZ_3hEwnR4/edit?usp=sharing

Załącznik 3: <https://wordwall.net/pl/resource/32845206>

Załącznik 4: <https://moje.zpe.gov.pl/dolacz/72761400>

Załącznik 5:

https://docs.google.com/presentation/d/1ivmUQaPD0Otbpxjil66sxH_zvmvaD_uesNV_Rx2S3T3l/edit?usp=sharing

Załącznik

6: https://docs.google.com/forms/d/18o7bmd2Q1IDSS3k05X_x_vUFtH2SJluLR_R8P3tfwE/edit?usp=sharing

SCENARIUSZ 2

SCENARIUSZ ZAJĘĆ DLA: uczniów klasy VIII szkoły podstawowej i semestr
PROWADZONYCH PRZEZ nauczyciela edukacji języka polskiego

TEMAT: Latarnik, czyli w poszukiwaniu pracy.

CELE KSZTAŁCENIA – WYMAGANIA OGÓLNE: (PODSTAWA PROGRAMOWA)

- Wyrabianie i rozwijanie zdolności rozumienia utworów literackich,
- Rozwijanie pozytywnej i proaktywnej postawy wobec pracy,
- kształcenie umiejętności poprawnego mówienia oraz pisania zgodnego z zasadami pisowni polskiej.

TREŚCI NAUCZANIA – WYMAGANIA SZCZEGÓŁOWE: (PODSTAWA PROGRAMOWA)

- opowiada o wydarzeniach fabuły oraz ustala kolejność zdarzeń i rozumie ich wzajemną zależność,
- zachęcanie do praktycznego zastosowania zdobytych wiadomości,
- wyszukuje w tekście potrzebne informacje.

METODY PRACY:

- techniki multimedialne,
- problemowa,
- aktywizujące- burza mózgów, gry dydaktyczne,
- programowe- z użyciem komputera,
- praktyczne- ćwiczenia,
- podające – CV.

ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- komputer,
- MS Teams,
- aplikacje: wordwall, ZPE,
- multimedia – film,
- formularz Google, Jamboard, prezentacje Google.

PRZEWIDYWANY CZAS:

90 minut

PROPONOWANY PRZEBIEG ZAJĘĆ:

Część 1.

Czas trwania ok. 7 minut.

Powitanie uczniów i sprawdzenie obecności. Każdy uczestnik spotkania wita się z pozostałymi, udostępnia pulpit, prezentując przygotowaną wcześniej kartkę z nazwą zawodu, który w przyszłości chciałby wykonywać i cechami charakteryzującymi go:



Rysunek 2 Grafika z nazwą zawodu. (opracowanie własne)

Część 2.

Czas trwania około 7 minut.

Uczniowie mają zadanie do wykonania w aplikacji: [AnswerGarden](#) dostępny online [dostęp: 22.06.2022] w której będą wpisywać nazwy zawodów wykonywane przez Skawińskiego, głównego bohatera lektury Henryka Sienkiewicza pt.: Latarnik. Nauczyciel uaktywnia aplikację, podaje poprzez czat spotkania link do zadania w [AnswerGarden](#) dostępny online [dostęp: 22.06.2022] a uczniowie dołączają do aplikacji.

Część 3.

Czas trwania około 10 minut.

W części trzeciej uczniowie otrzymają zadanie określania zawodów i miejsc wykonywania ich przez Skawińskiego. Aby zagrać w bingo online należy otworzyć stronę [My Free Bingo Cards](#) dostępny online [dostęp: 22.06.2022] a następnie po wybraniu przez nauczyciela jednego z pól diagramu, uczeń musi dokończyć sformułowanie. Poniższa plansza przedstawia obraz bingo:



Rysunek 3 Zadanie dla uczniów na stronie My Free Bingo Cards. (opracowanie własne)

Np. Nauczyciel czyta: „strzelec rządowy w ...”; wyznaczony uczeń powinien odpowiedzieć: „Indiach Wschodnich”. Wtedy nauczyciel pyta, kto z uczniów też udzieliłby takiej odpowiedzi i stwierdza, że jest to prawidłowa odpowiedź. Następnie wszyscy, którzy udzieli takiej odpowiedzi mogą kliknąć w plansze. Uczestnicy zabawy, Bingo mogą krzyknąć w momencie, gdy udzielą poprawnych odpowiedzi mogą być one ułożone w różny sposób, pionowo lub poziomo. Gra trwa do momentu, gdy zostaną 2-3 pola wolne, zatem przy bingo złożonym z 9 sformułowań zadajemy 6 pytań. Zwycięża ten, kto ma najwięcej poprawnych odpowiedzi. Czas pracy 10 minut. Można zastosować również zadanie, które wykonywane będzie na Zintegrowanej Platformie Edukacyjnej. Uczniowie mają połączyć w pary następujące sformułowania:

- kopacz złota w Australii,
- poszukiwacz diamentów w Afryce,
- strzelec rządowy w Indiach Wschodnich,

Link do zadania do wykonania na [stronie Wordart](#) dostępny online [dostęp: 22.06.2022].

Po wykonaniu prac nauczyciel udostępnia ekran prezentując Wordart'y, a uczniowie wypowiadają się, zwracając uwagę na przedstawione cechy, jak i na wybrany obraz.

Część 5.

Czas trwania 10 minut.

Uczniowie otrzymują kolejne polecenie wykonania zadania: Jaką pracę po zwolnieniu ze stanowiska latarnika mógłby wykonywać Skawiński i dlaczego?

Tym razem korzystają z aplikacji Padlet. Nauczyciel wysłała przez czat spotkania link: [Jaką pracę mógłby wykonywać Skawiński i dlaczego? \(padlet.com\)](#) - dostępny online [dostęp: 22.06.2022].

Następnie objaśnia, że aby wpisać swoją odpowiedź wraz z argumentacją należy kliknąć w „kółeczko” znajdujące się w prawym, dolnym rogu. Pojawi się wtedy okienko, w którym można wpisywać informacje, dodatkowo można ją wzbogacić, załączając obrazek, film, czy też link do strony internetowej.

Po wykonaniu zadania nauczyciel podsumowuje wpisy uczniowskie. Poprawia błędy, jeśli będą na Padlecie.

Część 6.

Czas trwania 25 minut.

„Otwierały się przed nim nowe drogi tułactwa; wiatr porywał znowu ten liść, by nim rzucać po lądach i morzach, by się nad nim znęcać do woli”.

Cytat pochodzący z utworu Latarnik jest inspiracją do zadania 5.

Polecenie brzmi: Napisz ogłoszenie o wolnej posadzie księgarza w Nowym Jorku.

Uczniowie samodzielnie będą redagować wypowiedź na podany temat. Nauczyciel przypomina formę, zwracając uwagę na najważniejsze jej aspekty. Uczniowie mogą pisać ogłoszenie w zeszytach przedmiotowych lub korzystając z [aplikacji Dokumenty Google](#) dostępny online [dostęp: 22.06.2022]. Nauczyciel wspomaga uczniów poprzez dodatkowe wyjaśnienia, jeśli są one konieczne. Przykład infografiki do zadania:



Rysunek 5 Przykłady infografiki do zadania. (opracowanie własne)

Można skorzystać z informacji o zawodzie księgarza poprzez stronę [Interaktywna mapa zawodów | Mapa Karier](#) dostępny online [dostęp: 22.06.2022].

Po wykonaniu zadania, uczniowie czytają swoje prace, poprawiają błędy językowe, ortograficzne, interpunkcyjne.

Część 7.

Czas trwania około 15 minut.

Zadanie 6 dotyczy napisania CV w imieniu bohatera lektury- Skawińskiego.

Nauczyciel otwiera stronę [Dysku Google](#) dostępny online [dostęp: 22.06.2022], a następnie omawia sposób wykonania przez uczniów ćwiczenia. Dzieli klasę na cztery zespoły zadaniowe. Każdy z nich uzupełnia informacje, podając: cel pisania CV, dane osobowe bohatera, wykształcenie, doświadczenie zawodowe, odznaczenia i tytuły oraz mocne strony. Następnie losowo przydziela do grup poprzez aplikację Microsoft Teams. Uczniowie pracują w zespołach, nauczyciel koreluje wykonywanie prac, wspomaga dodatkowymi informacjami, wyjaśnia niezrozumiałe kwestie.

Na wykonanie zadania uczniowie mają 15 minut.

Po wykonaniu zadania, uczniowie czytają swoje prace, poprawiają błędy językowe, ortograficzne, interpunkcyjne.

Część 8.

Czas trwania około 3 minut

Zadanie pracy domowej: Załóż Skawińskiemu stronę Facebookową.

Link do strony: [Class Tools](#) dostępny online [dostęp: 22.06.2022].

Nauczyciel wyjaśnia uczniom sposób wykonania pracy domowej. Zwraca uwagę na poszczególne interaktywne miejsca: posty, dane osobowe, zdjęcia.

Przekazuje uczniom zasady:

- po wykonaniu trzech postów można zapisać pracę (klikając: SAVE),
- wpisać kod,
- następnie można skopiować dostępny link i przesłać nauczycielowi na jego adres mailowy.

EWALUACJA ZAJĘĆ:

Czas trwania ok. 2 minut.

[Link do ankiety po przeprowadzonej lekcji](#) - dostępny online [dostęp: 22.06.2022]

BIBLIOGRAFIA:

- [AnswerGarden » ...- Plant a Question, Grow Answers! Generate a live word cloud with your audience.](#)
- [EDUKACJA WCZESNOSZKOLNA: OGŁOSZENIE \(edukacjawczesnoszkolna1.blogspot.com\)](#)
- [Interaktywna mapa zawodów | Mapa Karier](#)
- [latarnik.pdf \(wolnelektury.pl\)](#)

ZAŁĄCZNIKI:

Załącznik 1: [AnswerGarden » Zawody wykonywane przez Skawińskiego...- Plant a Question, Grow Answers! Generate a live word cloud with your audience.](#)

Załącznik 2: <https://mfbc.us/m/kyt56vm>

Załącznik 3: <https://moje.zpe.gov.pl/dolacz/23245100>

Załącznik 4: [Word Art - Edit - WordArt.com](#)

Załącznik 5: [Jaką pracę mógłby wykonywać Skawiński i dlaczego? \(padlet.com\)](#)

Załącznik 6: https://docs.google.com/document/d/1CxdNdDxUyfc_ywI21b8-DSEwEL7le2ISx7-7mtTZJZM/edit?usp=sharing

Załącznik 7:

<https://docs.google.com/document/d/1Dhoo91LWRRF9M3cBBRJJNsgrXuGacW5o8nTdT5MkTZY/edit?usp=sharing>

Załącznik 8: <https://www.classtools.net/FB/home-page>

Załącznik 9:

<https://docs.google.com/forms/d/1brcp15BQBhlfDz9CcDtReIOEQZzv11pwRTJWFc082JE/edit?usp=sharing>

SCENARIUSZ 3

SCENARIUSZ ZAJĘĆ DLA: uczniów klasy VIII szkoły podstawowej i semestr

PROWADZONYCH PRZEZ nauczyciela języka polskiego

TEMAT: Wyprawa w nieznane, czyli o zmaganiu się Santiago z przeciwnościami losu.

CELE KSZTAŁCENIA – WYMAGANIA OGÓLNE: (PODSTAWA PROGRAMOWA)

- wyrabianie i rozwijanie zdolności rozumienia utworów literackich,
- rozwijanie zdolności dostrzegania wartości: prawdy, dobra, piękna, szacunku dla człowieka i kierowania się tymi wartościami,
- rozwijanie umiejętności efektywnego posługiwania się technologią informacyjną w poszukiwaniu, porządkowaniu i wykorzystywaniu pozyskanych informacji.

TREŚCI NAUCZANIA – WYMAGANIA SZCZEGÓŁOWE: (PODSTAWA PROGRAMOWA)

- określa w poznawanych tekstach problematykę egzystencjalną i poddaje ją refleksji,
- wykorzystuje w interpretacji utworów literackich odwołania do wartości uniwersalnych związane z postawami społecznymi, narodowymi, etycznymi i dokonuje ich hierarchizacji,
- rozwija umiejętności samodzielnej prezentacji wyników swojej pracy.

METODY PRACY:

- techniki multimedialne,
- problemowa,
- aktywizujące- burza mózgów, gry dydaktyczne,
- programowe- z użyciem komputera,
- praktyczne- ćwiczenia.

ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- komputer,
- MS Teams,
- aplikacje: wordwall, ZPE,
- multimedia – film,
- prezentacje Google.

PRZEWIDYWANY CZAS:

45 minut

PROPONOWANY PRZEBIEG ZAJĘĆ:

Część 1.

Czas trwania około 3 minuty.

Powitanie uczniów i sprawdzenie obecności. Każdy uczestnik spotkania wita się z pozostałymi, udostępnia pulpit, prezentując przygotowaną sentencję, którą odszukał w lekturze *Stary człowiek i morze*. Mogłaby ona wyglądać w następujący sposób:



Rysunek 6 Grafika z sentencją z lektury *Stary człowiek i morze*. (opracowanie własne)

Część 2.

Czas trwania około 5 minut.

Podanie uczniom tematu lekcji następuje poprzez podanie linku do puzzli: [Jigsaw Planet - Wyprawa w nieznane](#) - dostępny online [dostęp: 22.06.2022]

Ich zadaniem jest ułożenie, odczytanie i zapisanie tematu lekcji w zeszytach przedmiotowych. Można pokazać uczniom (udostępniając ekran) na mapie: [Hawana – Mapy Google](#) dostępny online [dostęp: 22.06.2022] miejsce, gdzie toczy się akcja utworu.

Część 3.

Czas trwania około 5 minut.

Zadanie, które mają uczniowie do wykonania, znajduje się aplikacji Wordwall tj. [etapy połowu marlina - Rysunek z opisami \(wordwall.net\)](#) - dostępny online [dostęp: 22.06.2022]

Zadanie można rozwiązywać, ustalając kolejność zdarzeń ukazanych podczas połowu ryb przez Santiago.

Jeśli nie chcemy skorzystać z aplikacji Wordwall, zadanie można wykonać na [Zintegrowanej Platformie Edukacyjnej](#) dostępny online [dostęp: 22.06.2022].

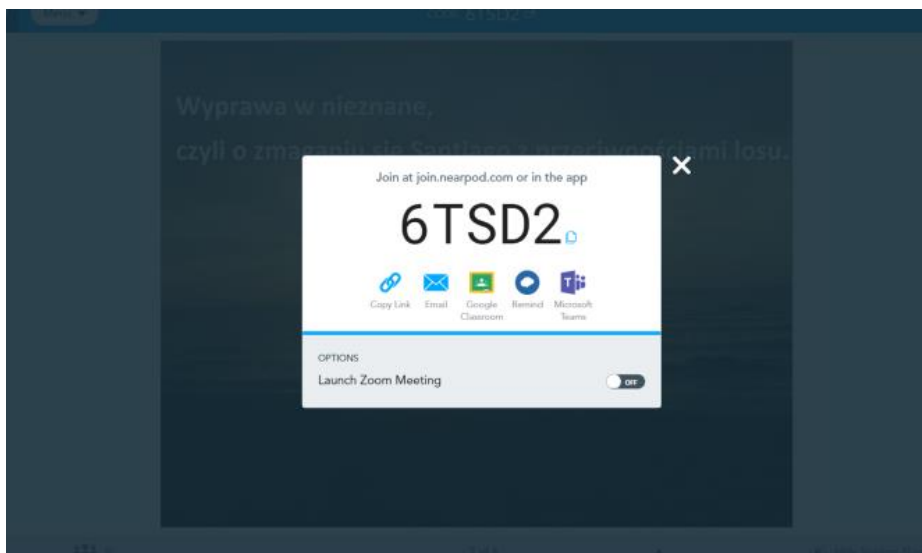
Kolejność wydarzeń:

1. zachęcanie do połknięcia przynęty
2. szarpnięcie linki
3. holowanie łodzi po morzu
4. rozmowa z drozdem
5. szarpnięcie ryby i skaleczenie się starca
6. skurcz lewej ręki
7. wypłynięcie wielkiego marlina
8. złowienie delfina
9. przyciągnięcie ryby
10. zabicie ryby harpunem
11. przymocowanie do łodzi
12. atak rekinów

Część 4.

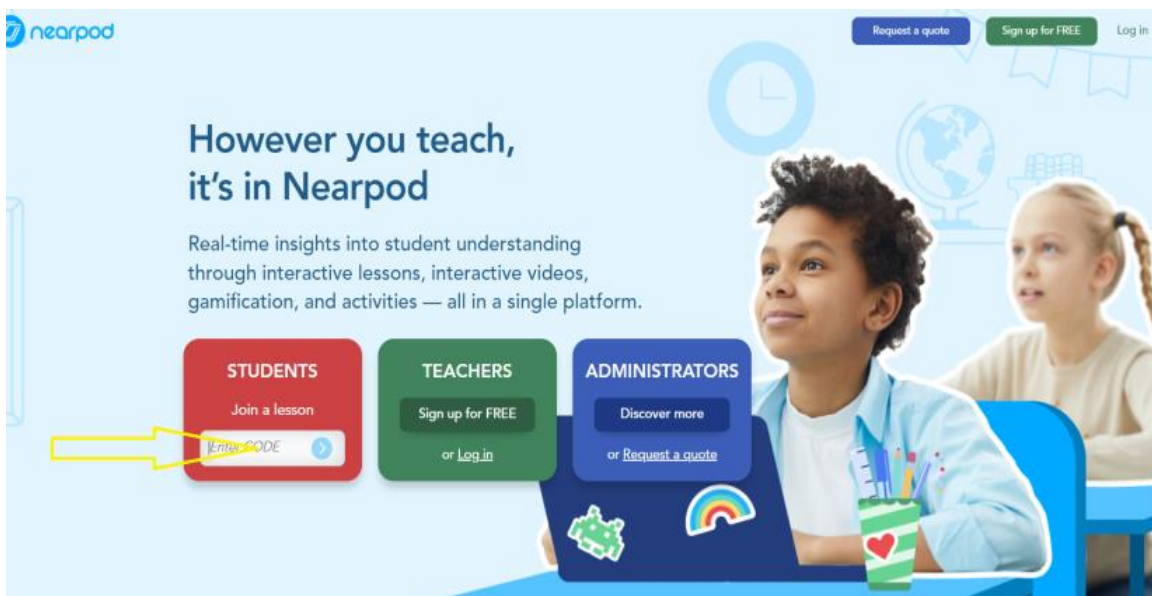
Czas trwania ok. 25 minut.

W tej części lekcji pracować będziemy z wykorzystaniem aplikacji: [Nearpod: You'll wonder how you taught without it](#) dostępny online [dostęp: 22.06.2022]. Jeśli nauczyciel chce skorzystać z tej aplikacji, musi być zarejestrowany. Link do rejestracji na stronie [Nearpod](#) dostępny online [dostęp: 22.06.2022] można zapisać na swoim koncie i podczas lekcji uruchomić go, klikając w: Live Participation. Jeśli chcielibyśmy aplikację wykorzystać jako zadanie domowe, wtedy klikamy w: Student - Paced. Po uruchomieniu aplikacji na żywo przez nauczyciela powinna pojawić się plansza tytułowa:



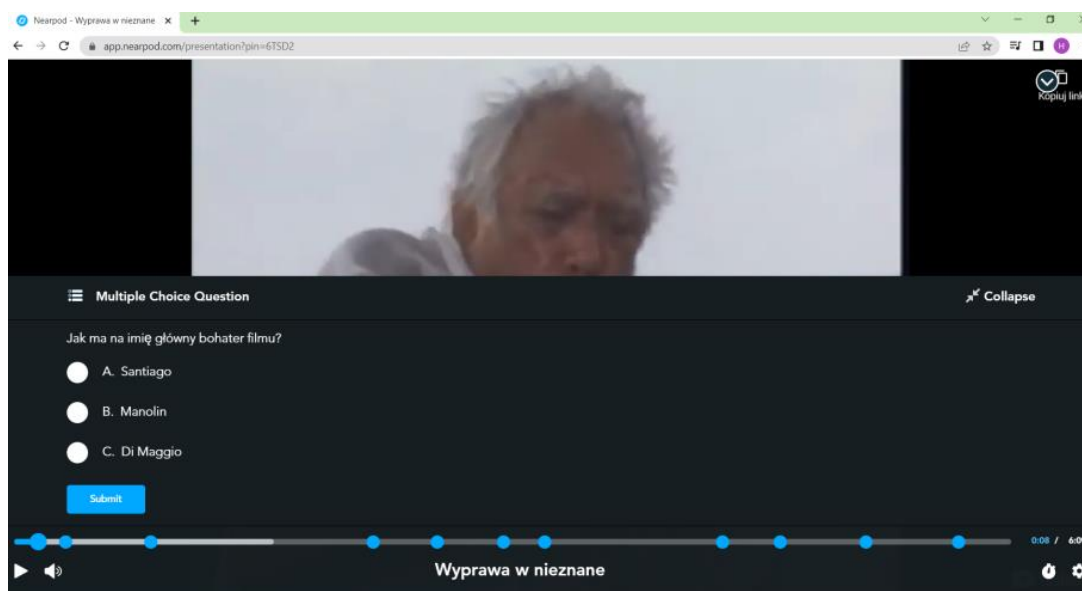
Rysunek 7 Plansza tytułowa po rejestracji na stronie Nearpod. (opracowanie własne)

Aby uczeń mógł dołączyć do aplikacji, nauczyciel powinien wysłać mu link aktywacyjny lub uczeń otwiera stronę: [Nearpod: You'll wonder how you taught without it](#) dostępny online [dostęp: 22.06.2022] i wpisuje kod dostępu otrzymany od nauczyciela:



Rysunek 8 Wygląd strony Nearpod. (opracowanie własne)

Po wejściu w zestaw ćwiczeń podaje swoje imię (lub nr z dziennika lekcyjnego) i czeka na udostępnienie przez nauczyciela kolejnej planszy. Nauczyciel po zamknięciu okienka z kodem dostępu dla ucznia, widzi, ilu uczniów się zalogowało. Informacja znajduje się w lewym, dolnym rogu. Następnie, klikając w strzałkę z prawej strony, otwiera drugą planszę. Na jego ekranie pojawia się zadanie, w którym uczeń oglądając krótki fragment filmu (6:06 minut). Następnie uczeń będzie odpowiadał na pytania. Oglądanie może być wspólne (jeśli jest to lekcja prowadzona stacjonarnie; uczniowie wtedy odpowiadają na pytania zespołowo) lub dla każdego ucznia indywidualnie (jeśli jest to lekcja prowadzona zdalnie; gdybyśmy chcieli podczas nauczania stacjonarnego uruchomić dla każdego ucznia - to dobrze jest, aby każdy z nich miał słuchawki). Uczniowie włączają film, oglądają go; w trakcie napotykać na 11 pytań, na które udzielają odpowiedzi (zaznaczają lub wpisują odpowiedź i klikają w: Submit):



Rysunek 9 Ilustracja ze strony Nearpod. (opracowanie własne)

Są to pytania typu: jednorazowej odpowiedzi i udzielenia (wpisania) pisemnej, krótkiej odpowiedzi. Nauczyciel ma informację o postępie udzielania odpowiedzi przez uczniów w prawym, dolnym rogu: Show Student Names. Po rozwiązaniu zadań przez uczniów nauczyciel może udostępnić trzecią planszę, w której uczeń ma zadanie: Zaznacz cechy, którymi Twoim zdaniem odznaczał się Santiago? Można kliknąć w tyle określić, ile wg. ucznia posiada główny bohater książki.

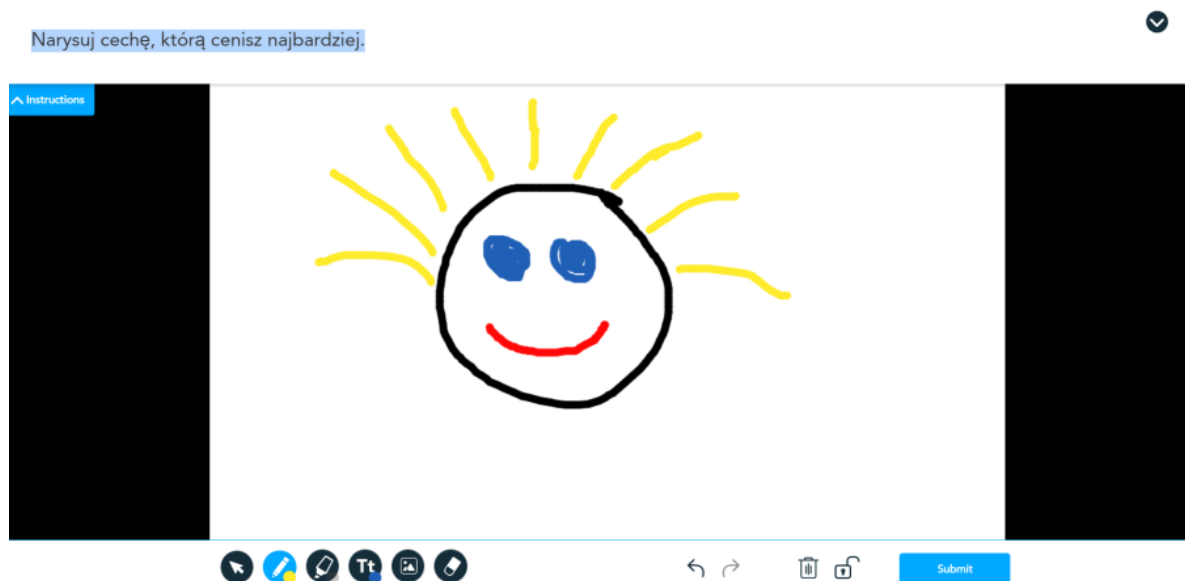
Rysunek 10 Ilustracja ze strony Nearpod. (opracowanie własne)

Kończącym elementem zadania, jest „Submit”, czyli przesłania zadania. Nauczyciel może obserwować wykonanie zadania (prawy górny róg: Teacher); może omówić wyniki zaraz po ich wykonaniu.

Student	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
HD	•		•								

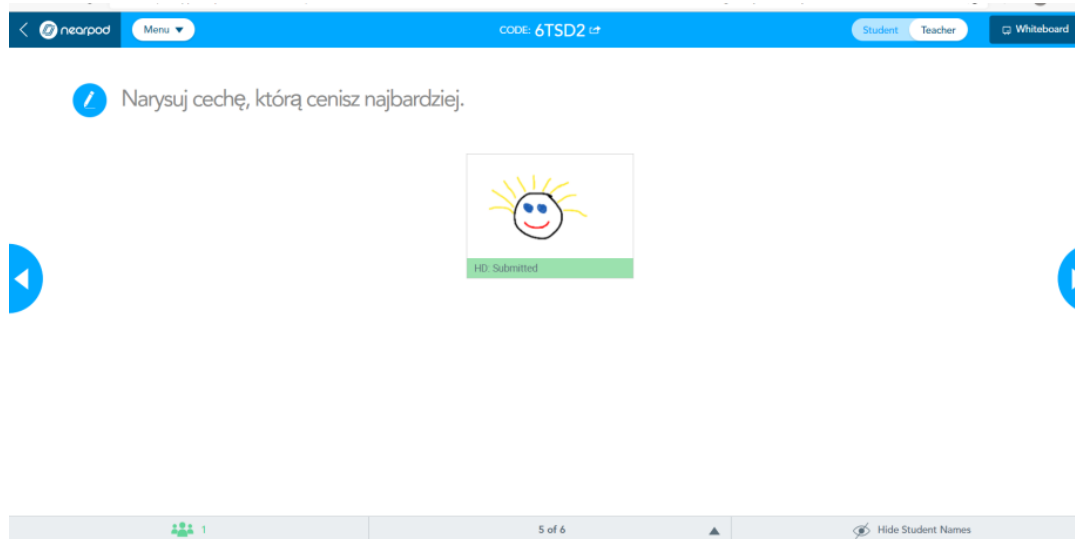
Rysunek 11 Ilustracja ze strony Nearpod. (opracowanie własne)

Nauczyciel uaktywnia kolejną planszę, na której uczniowie będą mogli wykonać kolejne polecenie: Narysuj cechę, którą cenisz najbardziej. Plansza, którą ma uczeń:



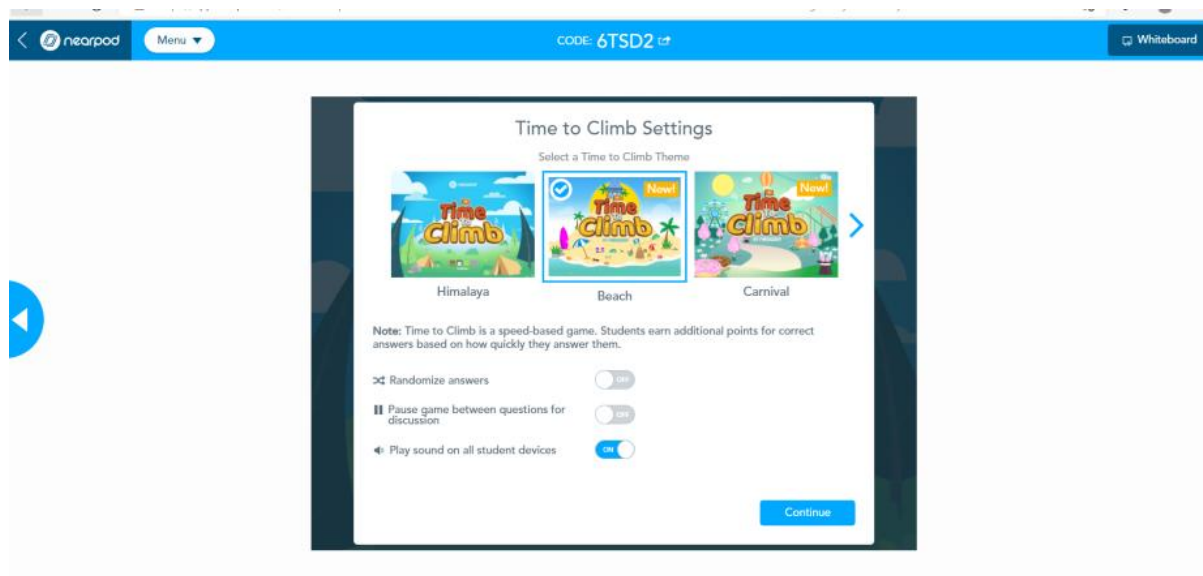
Rysunek 12 Ilustracja ze strony Nearpod. (opracowanie własne)

W trakcie wykonywania pracy nauczyciel ma podgląd do wszystkich prac:



Rysunek 13 Ilustracja ze strony Nearpod. (opracowanie własne)

Po wykonaniu zadania nauczyciel może omówić zadanie, może też dokonać tego po ostatnim zadaniu. Nauczyciel uaktywnia kolejną planszę, na której uczniowie będą mogli wykonać kolejne zadanie:



Rysunek 14 Ilustracja ze strony Nearpod. (opracowanie własne)

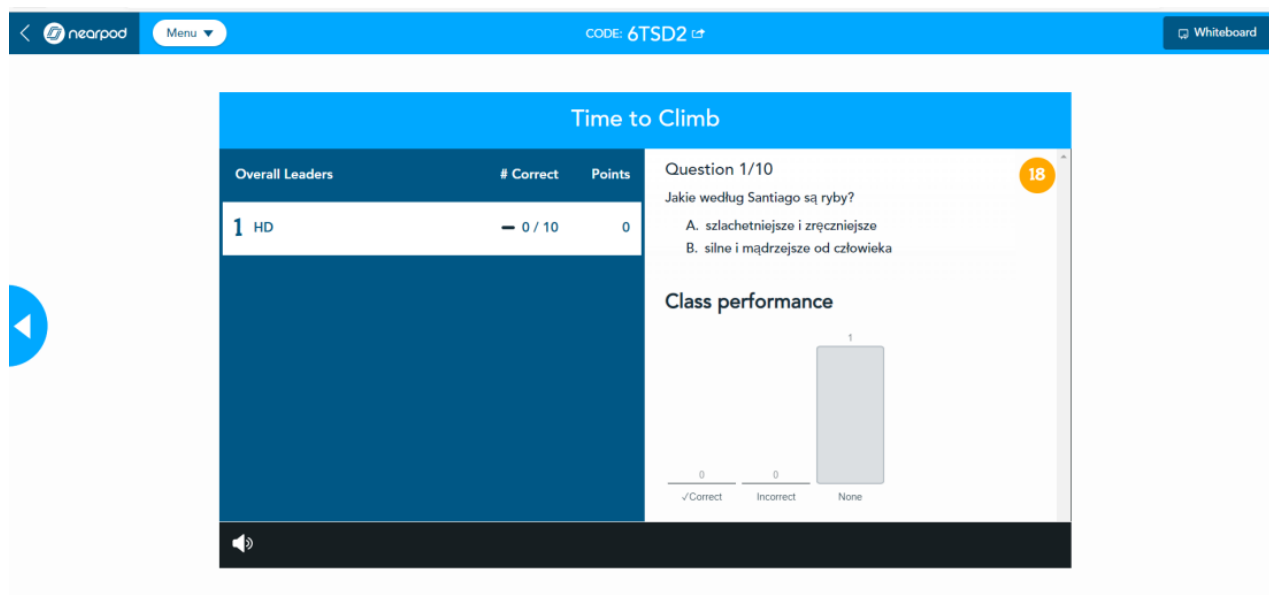
Następnie wybiera rodzaj przygody - wspinaczki, którą będą widzieli uczniowie.

Dla uczniów pojawia się:



Rysunek 15 Ilustracja ze strony Nearpod. (opracowanie własne)

Muszą tylko wybrać postać i kliknąć w prawy, dolny róg: Join game; nauczyciel uruchomia grę: Start game; na jego pulpicie pojawiają się informacje o rozwiązywaniach poszczególnych zadań:



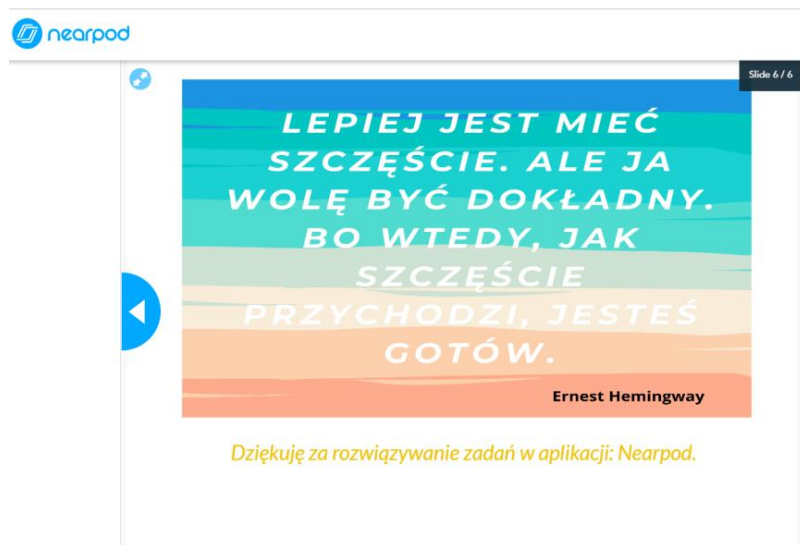
Rysunek 16 Ilustracja ze strony Nearpod. (opracowanie własne)

Po zakończeniu nauczyciel otrzymuje informację zwrotną ukazującą liczbę punktów poszczególnych uczniów:



Rysunek 17 Ilustracja ze strony Nearpod. (opracowanie własne)

Uczniowie natomiast informację o zwycięzcach quizu, a po uruchomieniu przez nauczyciela ostatniej planszy, podziękowanie:



Rysunek 18 Ilustracja ze strony Nearpod. (opracowanie własne)

Część 5.

Czas trwania ok. 3 minut.

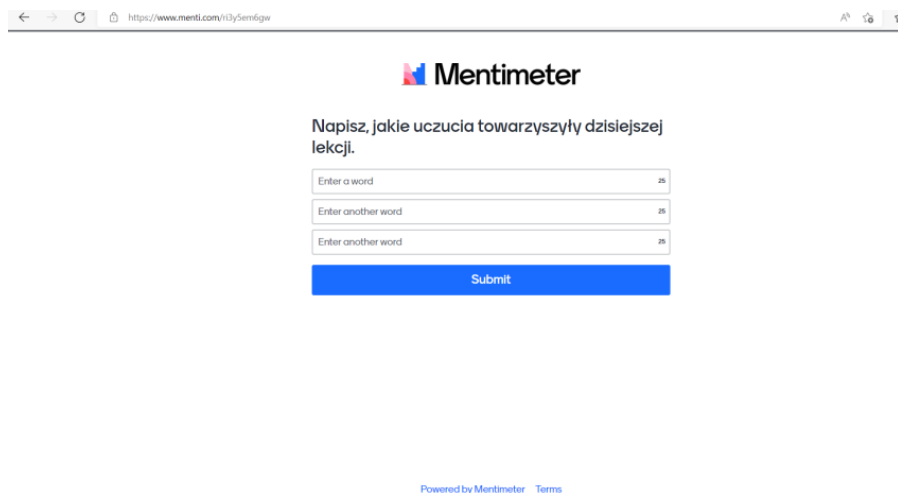
Po wykonaniu pracy nauczyciel otwiera Raport znajdujący się z lewej strony na pulpicie głównym swojego konta (znajduje się on także przy aplikacji – trzy pionowe kropki), otwiera sesję, pobiera go: Downloads w odpowiedniej dla siebie formie, np. w pdf. Po pobraniu może omówić wyniki uzyskane przez uczestników gry; uczniowie mogą także dokonać samooceny.

Część 6.

Czas trwania ok. 4 minuty.

Zadanie pracy domowej: Wypisz sentencje, które wypowiada główny bohater lektury Stary człowiek i morze. Wyjaśnij znaczenie jednej z nich.

EWALUACJA ZAJĘĆ: Uczniowie otrzymują od nauczyciela link do strony [Mentimeter](#), a następnie wpisują informacje:



Rysunek 19 Ilustracja ze strony Mentimeter. (opracowanie własne)

Po wypełnieniu przez wszystkich uczestników lekcji, nauczyciel udostępnia ekran i pokazuje wyniki:



Rysunek 20 Ilustracja ze strony Mentimeter. (opracowanie własne)

Im więcej odpowiedzi udzielą uczniowie, tym bogatsza będzie informacją zwrotna. Nauczyciel, aby mógł widzieć wyniki, musi sam stworzyć w aplikacji: [Interactive presentation software - Mentimeter](#) dostępny online [dostęp: 22.06.2022] zadanie, które uaktywni dla swoich uczniów.

BIBLIOGRAFIA:

- [Ernest Hemingway - Stary człowiek i morze.pdf \(spstarykoczyn.pl\)](#)
- [Interactive presentation software - Mentimeter](#)
- [Hawana – Mapy Google](#)
- [Jigsaw Planet](#)
- [Nearpod: You'll wonder how you taught without it](#)
- [Wordwall | Twórz lepsze zajęcia w krótszym czasie](#)

ZAŁĄCZNIKI (Pliki do stworzonych materiałów do zamieszczenia na stronie ZPE)

Załącznik 1: [Jigsaw Planet - Wyprawa w nieznane](#)

Załącznik 2: [Etapy połowu marlina - Rysunek z opisami \(wordwall.net\)](#)

Załącznik 3: <https://moje.zpe.gov.pl/dolacz/85247800>

Załącznik 4:

<https://np1.nearpod.com/sharePresentation.php?code=df36e0f091382dbd86c6d764237b8f8c-1>

Załącznik 5: <https://www.menti.com/ri3y5em6gw>