

## SCENARIUSZ ZAJĘĆ

**Autor:** Teresa Gruss

**Przedmiot/edukacja:** edukacja informatyczna, edukacja polonistyczna

**Klasa:** III

**Tytuł lekcji:** Po strzałkach do chmur, czyli od programowania do ortografii.

**Cel ogólny:** Utrwalanie pisowni wyrazów z trudnościami ortograficznymi przy wykorzystaniu elementów TiK.

**Cele szczegółowe:** Uczeń:

- - wykorzystuje poznane zasady ortograficzne
- - poprawnie zapisuje wyrazy z trudnościami ortograficznymi
- - tworzy instrukcje planu działań oraz ją realizuje
- - programuje wizualnie sekwencje sterujące obiektem
- - umiejętnie posługuje się komputerem
- - korzysta ze wskazanych stron internetowych, zgodnie ze wskazówkami nauczyciela

**Podstawa programowa:**

*I. Edukacja polonistyczna*

*4. Osiągnięcia w zakresie pisania. Uczeń:*

- 4) pisze z pamięci i ze słuchu; przestrzega poprawności ortograficznej w wyrazach poznanych i opracowanych podczas zajęć;*

*VII. Edukacja informatyczna*

*1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów. Uczeń:*

- 2) tworzy polecenie lub sekwencje poleceń dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu;*

*2. Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:*

- 1) programuje wizualnie: proste sytuacje lub historyjki według pomysłów własnych i pomysłów opracowanych wspólnie z innymi uczniami, pojedyncze polecenia, a także ich sekwencje sterujące obiektem na ekranie komputera bądź innego urządzenia cyfrowego;*

*3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:*

- 1) *posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania;*
- 3) *korzysta z udostępnionych mu stron i zasobów internetowych.*

**Metody pracy:** pogadanka, metoda problemowa, metoda ćwiczebna

**Formy pracy:** indywidualna lub grupowa (w zależności od liczby komputerów)

**Środki dydaktyczne:** komputery (1 na osobę lub na parę) z dostępem do Internetu, karty pracy do programowania (w załączniku), strona internetowa <https://wordart.com/>, słowniki ortograficzne (dowolna liczba, najbardziej optymalną jest jeden słownik na parę)

**Opis przebiegu zajęć:**

1. Nauczyciel przedstawia uczniom cele zajęć, następnie zachęca do wspólnego przypomnienia zasad ortograficznych. Uczniowie po kolei wymieniają zasady pisowni wyrazów z „rz”, następnie z „ż” itp. Podają również przykłady wyrazów do poszczególnych zasad. Nauczyciel pozwala uczniom na swobodne wypowiedzi w tym zakresie. Stawia przykładowe pytania: jakie poznaliśmy zasady?, jakie są przykłady wyrazów odpowiadających zasadom?
2. Każdy z uczniów otrzymuje kartę z siatką. W losowo wybranych kratkach znajdują się rysunki przedmiotów. Dodatkowo uczniowie otrzymują kartę do zapisania ruchów – kodu. Zadaniem uczniów jest zaprogramować przy pomocy strzałek (w górę, w dół, w prawo, w lewo) drogę dla posiadanego pionka. Przesuwając pionek na kartce z siatką, uczeń zapisuje wykonane ruchy w pustej części karty. Pionek należy tak poprowadzić, by przeszedł przez 6 pól z rysunkami przedmiotów, przedstawiających wyrazy z daną trudnością ortograficzną, np. „ż”. W sali znajdować się powinny słowniki ortograficzne tak, aby uczniowie mogli w razie potrzeby sprawdzić pisownię wybranego wyrazu. Zadanie to uczniowie wykonują samodzielnie, aczkolwiek nauczyciel nie powinien zakazywać konsultacji między uczniami, jeśli będą mieć taką potrzebę.
3. Po wykonaniu pierwszej części zadania, uczniowie wymieniają się między sobą kartkami, na których zapisali ruchy pionka i starają się na nowo przeprowadzić pionek na karcie z siatką, zgodnie z instrukcją, którą otrzymali od kolegi. Na otrzymanej kartce uczniowie mogą również w razie potrzeby rysować drogę lub zaznaczać przedmioty. Uczniowie sprawdzają w parach czy instrukcja otrzymana od kolegi nie zawiera błędów i czy poprawnie ją wykonali. W dalszym ciągu uczniowie mogą skorzystać w dowolnym momencie ze słownika ortograficznego.
4. Każdy uczeń po „zebraniu” 6 wyrazów zgodnie z instrukcją otrzymaną od kolegi, tworzy z nich (na komputerze) chmurę wyrazową, korzystając ze strony <https://wordart.com/>.

### **Komentarz metodyczny:**

1. Dla ułatwienia uczniowie mogą najpierw zaznaczyć na kartce 6 wybranych przedmiotów z daną trudnością ortograficzną, następnie narysować drogę dla pionka przechodzącą przez zaznaczone pola.
2. Należy uczniom zasugerować, aby kształt chmury wyrazowej był dostosowany do rodzaju trudności, np. chmura wyrazów z „RZ” może mieć kształt drzewa, a ta z wyrazów z „U” kształt ducha itp. Decyzja jednak należy do uczniów i ich indywidualnych skojarzeń.
3. Stworzone chmury wyrazowe należy zapisać i wydrukować. Mogą one posłużyć jako pomoc do innych zajęć językowych. Uczniowie dzięki temu będą mieli poczucie większej celowości zadania.
4. W przypadku niewystarczającej ilości komputerów w stosunku do liczby uczniów, zadanie może być wykonywane w parach.
5. Uczniowie na koniec lekcji wykonują chmurę wyrazów, zasugerowanych przez swojego kolegę/koleżankę (wynika to z wymiany instrukcjami w pewnym momencie lekcji). Aby zmotywować dodatkowo uczniów do pracy, warto na początku zajęć zaznaczyć, że uczniowie poprzez kodowanie, przygotowują zadanie dla kogoś innego.
6. W razie możliwości czasowych i technicznych (tablica z rzutnikiem), można lekcję zakończyć prezentacją poszczególnych prac uczniów.