

Autor/autorka

Katarzyna Drężek

1. Etap edukacyjny i klasa

- szkoła podstawowa - klasa V

2. Przedmiot

- informatyka

3. Temat zajęć:

Omawiamy regulamin pracowni komputerowej

4. Czas trwania zajęć

45 minut

5. Uzasadnienie wyboru tematu

6. Uzasadnienie zastosowania technologii

7. Cel ogólny zajęć

1. Przypomnienie zasad obowiązujących w pracowni komputerowej 2. Uświadomienie uczniom skutków niezachowania prawidłowej pozycji podczas pracy na komputerze. 3. Zapoznanie uczniów z możliwościami platformy Voki.com

8. Cele szczegółowe zajęć

1. Formułuje zasady regulaminu pracowni komputerowej
2. Stosuje prawidłową pozycję przy stanowisku komputerowym
3. Projektuje awatara za pomocą platformy Voki.com

9. Metody i formy pracy

- pokaz multimedialny - awatar przedstawia temat lekcji
- praca na komputerze
- pogadanka

10. Środki dydaktyczne

- zestaw komputerowy z dostępem do internetu
- projektor

11. Wymagania w zakresie technologii

12. Przebieg zajęć

Czynności wstępne i organizacyjne

Sprawdzenie obecności uczniów

Aktywność nr 1

Temat:

1. Podanie tematu lekcji poprzez awatara

Czas trwania

1 minuta

Opis aktywności

Nauczyciel przedstawia temat lekcji za pomocą awatara
<https://tinyurl.com/2p53lg53>

Aktywność nr 2

Temat

Wspólne przypomnienie i omówienie zasad panujących w pracowni komputerowej

Czas trwania

15 minut

Opis aktywności

1. Nauczyciel dzieli uczniów w pary.
2. Zadaniem każdej z nich jest napisanie 4 zasad panujących w pracowni komputerowej.
3. Odczytanie przez uczniów punktów (W trakcie odczytywania nauczyciel najważniejsze z nich zapisuje na komputerze podłączonym do rzutnika)
4. Ustalenie z uczniami, iż wspólnie napisali Regulamin pracowni komputerowej

Aktywność nr 3

Temat

Przyjęcie prawidłowej postawy podczas pracy przy komputerze.

Czas trwania

5 minut

Opis aktywności

Nauczyciel pyta uczniów, czy wiedza jaką pozycję należy przyjąć pracując przy komputerze. Prosi uczniów, by przyjęli taką postawę, jaką uważają za prawidłową.
Wyświetla film "Ergonomia - prawidłowa pozycja przy komputerze". <https://www.szkolenia-bhp24.pl/darmowe-filmy-bhp>

Aktywność nr 4

Temat

Projektujemy awatara

Czas trwania

15 minut

Opis aktywności

1. Nauczyciel prosi uczniów, by zalogowali się na stronie voki.com
2. Prezentuje uczniom podstawowe możliwości programu
3. Prosi, by każdy z uczniów zaprojektował swojego awatara, który przedstawia regulamin pracowni komputerowej

Podsumowanie lekcji

Pokaz prac uczniowskich.

13. Sposób ewaluacji zajęć

Uczniowie udzielają odpowiedzi na pytanie: Czego nauczyłem się na dzisiejszej lekcji?

14. Licencja

CC BY-NC 4.0 - Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne 4.0 Międzynarodowe. [Przejdź do opisu licencji](#)

15. Wskazówki dla innych nauczycieli korzystających z tego scenariusza

16. Materiały pomocnicze

17. Scenariusz dotyczy Zintegrowanej Platformy Edukacyjnej: Nie

18. Forma prowadzenia zajęć: stacjonarna