**SCENARIUSZ LEKCJI Z WYKORZYSTANIEM TABLICY MULTIMEDIALNEJ**

**EDUKACJA WCZESNOSZKOLNA-ZAJĘCIA KOMPUTEROWE**

**KLASA : 1A**

**DATA: 10.09.2018**

**NAUCZYCIEL: mgr JOANNA WYRĘBAK**

**Temat : Zapoznanie z regulaminem pracowni i zasadami pracy- klucz do pracowni . Zapoznanie z regulaminem pracowni i zasadami pracy.**

CELE – PRZEWIDYWANE OSIĄGNIĘCIA UCZNIA:

 – zna regulamin pracowni

 – wie, jak zachowywać się w pracowni komputerowej

– zna zasady bezpieczeństwa w pracowni komputerowej

-korzysta z tablicy multimedialnej

-korzysta z pisaka interaktywnego.

ŚRODKI DYDAKTYCZNE

Zeszyt ćwiczeń s. 4–7, płyta dołączona do zeszytu ćwiczeń, tablica MULTIMEDIALNA

PRZEBIEG ZAJĘĆ 1. Poznanie regulaminu pracowni komputerowej – gra.

• Nauczyciel wita dzieci. Siada z nimi na dywanie lub w innym ustalonym miejscu i pyta, jak dużo czasu spędzają przy komputerach, co na nich robią. http://pisupisu.pl/baza-wiedzy/dla-mlodszych/komputer-wrog-czy-przyjaciel-dziecka.

 Informuje o ogólnych zasadach korzystania z Internetu, zapoznaje z Portalem „Sieciaki”: https://sieciaki.pl/warto-wiedziec/sieciaki

* Nauczyciel na tablicy multimedialnej prezentuje płytę i program do nauki informatyki w klasie 1(Nowa Era).

• Nauczyciel zaprasza dzieci do zagrania w grę. Na tablicy multimedialnej uruchamia płytę dołączoną do zeszytu ćwiczeń, otwiera grę „Bezpieczna pracownia komputerowa” wyjaśnia jej zasady:

*Zasady są proste – wybierzemy wspólnie pionek, a następnie będziemy „rzucać” kostką i przesuwać się o tyle pól, ile oczek wskaże kostka. Kolejno każde dziecko będzie podchodziło do tablicy i wykonywało zadanie. Gdy pierwszy raz staniemy na którymś polu oznaczonym kolorem błękitnym, Tobiasz(tu nauczyciel podaje imię wybranego dziecka) wykona zadanie. https://www.nowaera.pl/dlanauczyciela*

1. Po jego wykonaniu w okrągłym błękitnym polu obok pojawi się błękitna „naklejka” z pierwszą literą hasła. Gdy staniemy na którymkolwiek polu zielonym, … (nauczyciel podaje imię kolejnego dziecka) wykona zadanie, 2., a w okrągłym, zielonym polu obok pojawi się zielona „naklejka” z kolejną literą. Będziemy tak postępować do końca gry. Gdy dotrzemy do METY, poznacie hasło, które powstanie ze wszystkich liter na „naklejkach”. To będzie wasz klucz do bezpiecznej pracowni komputerowej. Nauczyciel, po wyjaśnieniu zasad gry i wybraniu koloru pionka, klika wirtualną kostkę. Klikać mogą też dzieci. Najlepiej, gdy zadania wykonują dzieci wybrane przez nauczyciela (za każdym razem inne). Można też dzieci podzielić na kilkuosobowe grupy – wtedy kolejne zadania będą wykonywać grupy.

Gra – jej zasady i opis zadań – znajdują się także w zeszycie ćwiczeń („Informatyka klasa1” Nowa Era s. 4–6). https://www.nowaera.pl/dlanauczyciela

• Po skończonej grze nauczyciel rozmawia z uczniami na temat regulaminu pracowni komputerowej. Nauczyciel proponuje dzieciom, żeby stworzyły swój własny regulamin pracowni komputerowej – w tym celu powinny wybrać z wyklejanki w zeszycie kolorowe naklejki z zasadami i wkleić je na s. 54 w takiej kolejności, jak chcą. 2. Wyjaśnienie zasad systemu naklejkowego. 3. Bezpiczeństwo podczas korzystania z Internetu: https://sieciaki.pl/warto-wiedziec/zasady-bezpieczenstwa.

 • Nauczyciel mówi dzieciom, że w ciągu całego roku będzie kilka szczególnych ćwiczeń i zadań, po wykonaniu których dzieci otrzymają nagrodę – naklejki będące elementami tajnego hasła. Należy je przyklejać na planszy znajdującej się na ostatniej stronie w zeszycie ćwiczeń, w odpowiednich miejscach wskazanych przez strzałki. Nauczyciel mówi, że dzisiaj dzieci otrzymują pierwszą naklejkę, którą należy przykleić w miejscu oznaczonym żółtym napisem START. Uwaga! Tajne hasło brzmi: KODOWANIE. Nauczyciel na koniec pracy w klasie pierwszej powinien wytłumaczyć, co ono znaczy (kodowanie – tworzenie poleceń zapisanych razem w języku zrozumiałym dla robota/komputera).

* Zabawa –quiz: https://sieciaki.pl/quizy

Joanna Wyrębak