



KIERUNKI

MARZENA KĘDRA

SCENARIUSZ LEKCJI

Program nauczania edukacji wczesnoszkolnej w szkole podstawowej

opracowany w ramach projektu

„Tworzenie programów nauczania oraz scenariuszy lekcji i zajęć wchodzących w skład zestawów narzędzi edukacyjnych wspierających proces kształcenia ogólnego w zakresie kompetencji kluczowych uczniów niezbędnych do poruszania się na rynku pracy”

dofinansowanego ze środków Funduszy Europejskich w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój, 2.10 Wysoka jakość systemu oświaty.

WARSZAWA 2019

Redakcja merytoryczna – Agnieszka Karczewska-Gzik
Recenzja merytoryczna – dr Anna Kienig
dr hab. Małgorzata Głowska-Sołdatow
Agnieszka Ratajczak-Mucharska
dr Beata Rola

Redakcja językowa i korekta – Editio

Projekt graficzny i projekt okładki – Editio

Skład i redakcja techniczna – Editio

Warszawa 2019
Ośrodek Rozwoju Edukacji
Aleje Ujazdowskie 28
00-478 Warszawa
www.ore.edu.pl

Publikacja jest rozpowszechniana na zasadach wolnej licencji Creative Commons –
Użycie niekomercyjne 4.0 Polska (CC-BY-NC).
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.pl>

Tytuł lekcji

Kierunki

Cele

Uczeń:

- rozpoznaje kierunki (prawo, lewo, góra, dół),
- potrafi zastosować funkcje (warunki, powtórzenia),
- pracuje w zespole.

Metody pracy (wg Okonia)

pogadanka, opowiadanie, pokaz, ćwiczeniowa.

Formy pracy

a. indywidualna, b. grupowa, c. zbiorowa.

Środki dydaktyczne

tablica multimedialna, tablety, aplikacja Kodable, kod QR z linkiem do gry.

Opis przebiegu zajęć

1. Rozmowa z dziećmi nt. kierunków (prawo, lewo, góra, dół).
2. Na tablicy multimedialnej nauczyciel przedstawia program i wyjaśnia zasady działania.
3. Dzieci podchodzą do tablicy i rozwiązują wybrane zadania związane z kierunkiem, warunkiem i powtórzeniem.
4. Dzieci podchodzą do tablicy, skanują kod QR z ukrytym linkiem do gry. Praca w grupach. Dzieci w małych 2–3-osobowych zespołach rozwiązują poszczególne poziomy gry.
5. Praca indywidualna. Dzieci podchodzą do tablicy, skanują kod QR z ukrytym linkiem do gry. Samodzielnie programują grę z włochatym stworkiem.
6. Prezentacja wyników (ułożonej gry) i podsumowanie zajęć.

Komentarz metodyczny

Ważne, aby dzieci zrozumiały zasady stosowania kierunków, warunków i powtórzeń podczas tworzenia gry. Program można zainstalować bezpośrednio na tablecie lub pracować na nim na platformie Kodable. Pracując z uczniem ze SPE, należy stosować pytania naprowadzające, formułować proste i zrozumiałe polecenia, organizować sytuacje zapewniające dziecku sukcesy, eksponować jego mocne strony.