

## **Autor/autorka**

Elżbieta Henicz

## **1. Etap edukacyjny i klasa**

- edukacja wczesnoszkolna - klasa I

## **2. Przedmiot**

- edukacja wczesnoszkolna - humanistyczna

## **3. Temat zajęć:**

Zakodowane Święta

## **4. Czas trwania zajęć**

90 minut

## **5. Uzasadnienie wyboru tematu**

Temat wynika z realizacji podstawy programowej. Podczas zajęć chcę przybliżyć tradycje związane ze Świętami Bożego Narodzenia oraz umilić chwilę w oczekiwaniu na ten niezwykle ważny czas. Ćwiczenia z kodowaniem stanowią wprowadzenie do nabywania wiedzy i umiejętności potrzebnych do rozwiązywania problemów z wykorzystaniem metod i technik wywodzących się z informatyki, w tym programowania.

## **6. Uzasadnienie zastosowania technologii**

epodręczniki - utworzona krzyżówka pozwoli na wprowadzenie w tematykę zajęć oraz zaktywizuje uczniów Genially - stworzony quiz pozwoli na sprawdzenie wiedzy uczniów You Tube - film uatrakcyjni zajęcia Sala Gier - umożliwi wykonanie zadania i nabycie nowych umiejętności

## **7. Cel ogólny zajęć**

Zapoznanie z tradycjami i zwyczajami Świąt Bożego Narodzenia Nabywanie wiedzy i umiejętności potrzebnych do rozwiązywania problemów z wykorzystaniem metod i technik wywodzących się z informatyki, w tym programowania.

## **8. Cele szczegółowe zajęć**

1. dowie się jakie są tradycje i zwyczaje świąteczne są kultywowane w rodzinach kolegów/koleżanek z klasy
2. zakoduje i odkoduje obrazek związany ze Świętami Bożego Narodzenia
3. dokonuje obserwacji faktów społecznych oraz potrafi formułować wnioski i spostrzeżenia

## **9. Metody i formy pracy**

Metody:

- burza mózgów
- metaplan
- praktycznego działania

Formypracy:

- zespołowa
- indywidualna
- zbiorowa

## **10. Środki dydaktyczne**

- komputery
- tablica interaktywna
- platforma epodręczniki
- platforma Genially
- platforma You Tube
- platforma Sala Gier
- karty pracy z planszami do kodowania (opcjonalnie)
- zielony brystol
- obrazki przedstawiające zwyczaje bożonarodzeniowe

## **11. Wymagania w zakresie technologii**

Komputery z dostępem do internetu dla każdego ucznia, tablica multimedialna.

## **12. Przebieg zajęć**

### **Czynności wstępne i organizacyjne**

Powitanie dzieci przez nauczyciela.

Rozwiązanie krzyżówki jako wprowadzenie do tematu - platforma epodręczniki

<https://moje.zpe.gov.pl/dolacz/84094700>

Podanie celów lekcji.

### **Aktywność nr 1**

Temat:

Refleksja Z czym kojarzy mi się Boże Narodzenie?

Czas trwania

10 min

Opis aktywności

Uczniowie siedzą w kole. Burza mózgów i tworzenie mapy mentalnej do słów Boże Narodzenie. Przedstawienie podobieństw i różnic w tradycjach i zwyczajach kultywowanych w naszych rodzinach.

### **Aktywność nr 2**

Temat

Teoria

### Czas trwania

10 min

### Opis aktywności

Uczniowie oglądają film edukacyjny przedstawiający polskie zwyczaje i symbole Świąt Bożego Narodzenia.

<https://youtu.be/NDxbEH8MMFs>

## **Aktywność nr 3**

### Temat

Praktyka

### Czas trwania

25 min

### Opis aktywności

Uczniowie za pomocą generatora do kodowania tworzą obrazek przedstawiający symbol Świąt Bożego Narodzenia. Następnie pobierają pustą planszę z gotową instrukcją do odkodowania obrazka.

<https://salagier.pl/generatory/zakodowany-obrazek/>

Przerwa śródlekcyjna

wspólne śpiewanie pastorałki

<https://youtu.be/QfY50zEalz8>

## **Aktywność nr 4**

### Temat

Doświadczenie

### Czas trwania

20min

### Opis aktywności

Uczniowie zmieniają się miejscami i odkodowują obrazek przygotowany przez kolegę/koleżankę.

## **Podsumowanie lekcji**

Odpowiedź na pytanie: Jakie symbole świąteczne pojawiły się w zakodowanych obrazkach? Co było łatwiej zrobić- zakodować czy odkodować obrazek?

### 13. Sposób ewaluacji zajęć

Uczniowie rozwiązują wspólnie quiz utworzony na platformie Genially - Prawda czy fałsz (materiał własny), sprawdzający znajomość zwyczajów Bożego Narodzenia.

Czy zajęcia podobały mi się? - zastosowanie metody Kosza i walizki. Uczniowie przyklejają karteczkę na walizce, jeśli zajęcia były ciekawe lub na koszu, jeśli nie spełniły oczekiwań uczniów.

### 14. Licencja

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

### 15. Wskazówki dla innych nauczycieli korzystających z tego scenariusza

Jeśli nie masz dostępu do komputerów dla wszystkich uczniów, kodowanie można wykonać na wydrukowanych planszach.

### 16. Materiały pomocnicze

### 17. Scenariusz dotyczy Zintegrowanej Platformy Edukacyjnej

### 18. Forma prowadzenia zajęć: stacjonarna

