

Scenariusz powstał w ramach wymiany doświadczeń projektu **Erasmus+**

Scenariusz lekcji informatyki z elementami języka angielskiego w klasie piątej

Umiejętności programistyczne i językowe wg nowej podstawy programowej

Temat: Podsumowujemy wiedzę z działu **Scratch** – współrzędne, zmiana kostiumów, wykorzystanie AI (mowa duszków)

Umiejętności kluczowe:

- ✓ Kompetencje w zakresie programowania,
- ✓ Kompetencje cyfrowe.
- ✓ Kompetencje językowe

Inne: wykorzystywanie technik samodzielnej pracy nad językiem, stosowanie strategii komunikacyjnych, posiadanie świadomości językowej, współdziałanie w grupie, dokonywanie samooceny

Cele lekcji:

Planowanie i wykonanie przez uczniów quizów podsumowujących materiał z działu **Programowanie w Scratchu**. Uczniowie korzystają z zasobów Internetu, szkolnego bloga informatycznego szkolnyrobocik.blogspot.com, aplikacji scratch, słownika angielsko-polskiego online, Poznają chat GPT i wykorzystują jego możliwości.

Uczeń

- ✓ wie czym są współrzędne,
- ✓ potrafi zmieniać i samodzielnie tworzyć kostiumy duszków,
- ✓ potrafi w Internecie znajdować obrazy, zapisywać w swoim folderze i pobierać do aplikacji [Scratch](#),
- ✓ potrafi w aplikacji Scratch pracować w języku angielskim,
- ✓ ma konto w aplikacji Kahoot i potrafi się do niej zalogować.

Scenariusz powstał w ramach wymiany doświadczeń projektu **Erasmus+**

1. Metody, techniki nauczania:

- ✓ Dyskusja,
- ✓ praca z tekstem (instrukcja do pracy w aplikacji kahoot),
- ✓ ćwiczenia z komputerem

2. Formy pracy

Praca indywidualna lub praca w parach dla osób chętnych

3. Środki dydaktyczne

Komputer z dostępem do Internetu i dostęp do aplikacji:

- ✓ [Kahoot.com](https://kahoot.com),
- ✓ do szkolnego bloga szkolnyrobocik.blogspot.com,
- ✓ [słownika online angielsko-polskiego](#),
- ✓ [translatora online](#)

4. Przebieg lekcji:

- ✓ wprowadzenie,
- ✓ rozmowa na temat reklamy
- ✓ pokazanie przykładowych quizów w programie kahoot
- ✓ zwrócenie uwagi uczniom na tworzenie precyzyjnych pytań tworząc quiz

Część zasadnicza: Uczniowie otrzymują karty pracy - instrukcję do programu Kahoot oraz włączają programy. Nauczyciel na tablicy multimedialnej prezentuje program, omawia na jakich warunkach można bezpłatnie korzystać z Kahoot. Nauczyciel prezentuje sposób korzystania z programu i tworzeniu w nim własnych quizów. Nauczyciel pokazuje w jaki sposób uczeń może udostępniać wykonany przez siebie projekt, pomaga w pracy uczniom w zależności od potrzeb.

5. Podsumowanie projektu

Uczniowie wysyłają do nauczyciela linki do swoich prac. Następnie uczniowie przy użyciu telefonów lub tabletów rozwiązują wzajemnie swoje quizy. Ponieważ prace



Scenariusz powstał w ramach wymiany doświadczeń projektu **Erasmus+**

tworzone są w języku angielski wszystkie rozwiązujemy wspólnie z nauczycielem języka angielskiego i wspólnie omawiamy popełnione błędy językowe.