

Autor/autorka

Anna Kowalska

1. Etap edukacyjny i klasa

- szkoła podstawowa - klasa VII

2. Przedmiot

- język polski

3. Temat zajęć:

Komiksowo - powtórkowo

4. Czas trwania zajęć

45 minut

5. Uzasadnienie wyboru tematu

Realizacja treści zawartych w podstawie programowej. Utrwalenie cech gatunkowych komiksu.

6. Uzasadnienie zastosowania technologii

Rozwijanie kompetencji cyfrowych.

7. Cel ogólny zajęć

Uczeń/uczennica charakteryzuje komiks jako tekst kultury; wskazuje charakterystyczne dla niego cechy.

8. Cele szczegółowe zajęć

1. Uczeń/uczennica wymienia cechy komiksu.
2. Uczeń/uczennica rozwija nawyk systematycznego uczenia się.
3. Uczeń/uczennica rozwija umiejętności efektywnego posługiwania się technologią informacyjną w poszukiwaniu, porządkowaniu i wykorzystywaniu pozyskanych informacji.
4. Uczeń/uczennica doskonali kompetencje cyfrowe.

9. Metody i formy pracy

1. Formy pracy:
 - indywidualna
 - zbiorowa
2. Metody pracy:
 - podająca (pogadanka)
 - praktyczna (ćwiczenia ortograficzne online)
 - metoda warsztatowa w oparciu o cykl Colba
 - metody aktywizujące z wykorzystaniem narzędzi TIK

10. Środki dydaktyczne

Aplikacja Jigsawplanet - puzzle - doświadczenie:

<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=192091abefbc>

Padlet - refleksja:

<https://padlet.com/grupa6zplekcjaenter/k95h3f8ov8ek64zz>

Platforma E-podręczniki - teoria:

<https://epodreczniki.pl/a/poznajemy-komiks/DSwVzictH>

Aplikacja Learning Apps - krzyżówka:

<https://learningapps.org/create?new=40#preview>

Platforma Microsoft Teams.

Formularz Google:

https://docs.google.com/forms/d/1_8iSuKUuq-g2xIVFwnQ7QMtcWFmxy3ffR02qHjVnjlw/prefill

11. Wymagania w zakresie technologii

Urządzenia elektroniczne ze stałym dostępem do Internetu: komputery, laptopy, tablety, smartfony.

12. Przebieg zajęć

Aktywność nr 1

Temat:

Doświadczenie: W Mirmiłowie

Czas trwania

10 min.

Opis aktywności

Uczniowie układają puzzle:

<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=192091abefbc>

Uczniowie udzielają odpowiedzi na pytania:

1. Kim są postaci ukazane na obrazku?
2. Jak nazywa się ten typ literatury, z którego pochodzą?
3. Czym on się charakteryzuje? Ile pamiętam na temat komisku?

Zamieszczają je na Padlecie: <https://padlet.com/grupa6zplekcjaenter/k95h3f8ov8ek64zz>

Aktywność nr 2

Temat

Refleksja: Ile pamiętam?

Czas trwania

5 min.

Opis aktywności

Nauczyciel prosi uczniów o refleksje na temat wykonanego zadania podając pytania:

1. Co to doświadczenie Tobie pokazało?
2. Z jakiego powodu to jest ważne?
3. Jakie wnioski się nasuwają?
4. Co sobie uświadomiliście?
5. Co warto poznać w związku z tym?
6. Na jakie pytania potrzebujesz znaleźć odpowiedzi?

Uczniowie zapisują swoje spostrzeżenia na Padlecie:

<https://padlet.com/grupa6zplekcjaenter/k95h3f8ov8ek64zz>

Aktywność nr 3

Temat

Teoria: Co to jest komiks?

Czas trwania

20 min.

Opis aktywności

Zapisanie tematu i celu lekcji.

Nauczyciel udostępnia uczniom link do platformy e-podręczniki, uczniowie pobierają załącznik:

<https://epodreczniki.pl/a/poznajemy-komiks/DSwVzictH>

Uczniowie wynotowują w zeszytach cechy komiksu.

Aktywność nr 4

Temat

Praktyka: Co tu się ukryło?

Czas trwania

10 min.

Opis aktywności

Uczniowie rozwiązują krzyżówkę utrwalającą pojęcia:

<https://learningapps.org/create?new=40#preview>

Dokonują oceny zajęć wypełniając ankietę.

13. Sposób ewaluacji zajęć

Uczniowie wypełniają ankietę:

https://docs.google.com/forms/d/1_8iSuKUuq-g2xIVFwnQ7QMtcWFmxy3ffR02qHjVnjlw/prefill

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

16. Materiały pomocnicze

17. Scenariusz dotyczy Zintegrowanej Platformy Edukacyjnej: Tak

18. Forma prowadzenia zajęć: dowolna



Fundusze Europejskie
Polska Cyfrowa

Unia Europejska
Europejski Fundusz
Rozwoju Regionalnego

