



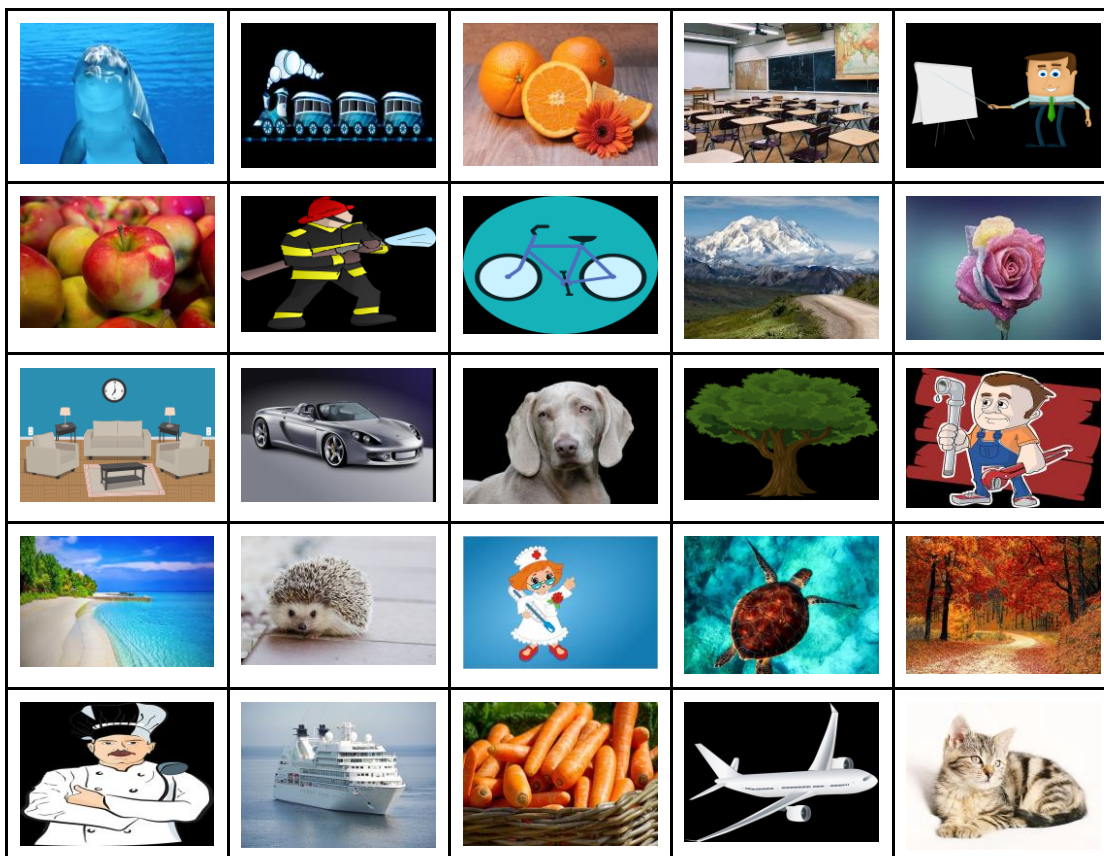
4. Tajemnice klawiatury

Zdobywane i utrwalane umiejętności czyli:

- dziecko tworzy zbiory wykorzystując dostępne elementy,
- układa zwięzłą wypowiedź z wykorzystaniem wybranych/wylosowanych pięciu wyrazów,
- potrafi odszukać w komputerze Notatnik i uruchomić program,
- zapisuje ułożone przez siebie zdania w Notatniku z zachowaniem ogólnych zasad gramatycznych, ortograficznych i edycji tekstów,
- potrafi zapisać plik we wskazanym przez nauczyciela miejscu, pod wskazaną nazwą,
- potrafi odnaleźć plik w komputerze, dokonać korekty tekstu i zapisać zmiany.

Przebieg zajęć:

1. Nauczyciel przedstawia uczniom cele lekcji. Zapowiada, że będą tworzyć krótkie wypowiedzi na podstawie wylosowanych/wybranych ilustracji i zapisywać ułożone przez siebie zdania w prostym edytorze tekstu, Notatniku.
2. Nauczyciel przedstawia uczniom przypadkowo ułożone obrazki, po 5 z pięciu kategorii (ludzie, zwierzęta, rośliny, środki komunikacji, miejsca). W podanym poniżej przykładzie znajdują się ilustracje pobrane ze strony pixabay.com, gdzie udostępnione są grafiki na tzw. wolnych licencjach, które możemy wykorzystać bez naruszania praw autorskich:



Tajemnice klawiatury

- Uczniowie przyglądają się ilustracjom i próbują określić pięć grup na jakie można je podzielić, a następnie do każdej grupy przyporządkowują po pięć ilustracji (praca cicha, uczniowie układają grupy w myśli). Nauczyciel prosi wybranych uczniów o ustne podsumowanie efektów pracy.
- Następnie, według uznania prowadzącego zajęcia, uczniowie wybierają lub losują z każdej kategorii po jednym elemencie.
W przypadku gdyby prowadzący zdecydował się na przeprowadzenie losowania, można to zrobić w następujący sposób. Przygotowujemy tabelkę z nazwanymi kolumnami i wierszami oraz ułożonymi w wierszach obrazkami według poszczególnych kategorii:

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

Na początku dzieci widzą tylko pustą tabelkę (jak powyżej) i z każdego wiersza zapisują sobie jedną, wybraną literę. Następnie nauczyciel pokazuje wypełnioną tabelkę, dzieci odnajdują "zakodowane" współrzędnymi ilustracje i odpowiadające im nazwy zapisują na kartce:

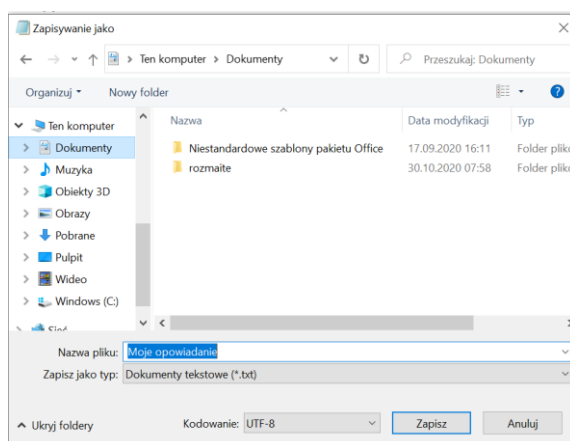
	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

Tajemnice klawiatury

5. Nauczyciel prosi o ułożenie króciutkiego opowiadania (na razie wyłącznie w myśli) z wykorzystaniem nazw wszystkich wybranych/wylosowanych elementów. Mogą one występować w dowolnej kolejności i formie. Prosi też, aby nie namyślały się nad zadaniem zbyt długo, informując, że będą mogły jeszcze zmienić swój pomysł w trakcie dalszej pracy.
6. Po krótkim namyśle uczniów, nauczyciel pyta czy wiedzą co to jest “Notatnik” i jak odnaleźć ten program w komputerze. W zależności od wiedzy uczniów albo sam udziela potrzebnych informacji, albo prosi o to ucznia, który potrafi to zrobić. Wskazuje również dwa sposoby uruchomienia programu - poprzez jego wyszukanie (z wykorzystaniem “lupki” w pasku zadań) lub dojście poprzez zastosowanie ścieżki “Start/Akcesoria/Notatnik”.
7. Poleca dzieciom uruchomić program w wybrany sposób i zapisać w nim ułożone przez siebie zdania z zastosowaniem znanych zasad (wielka litera na początku zdania, odpowiedni znak na jego końcu, poprawność ortograficzna).
Wyjaśnia też jak napisać wielką literę oraz znaki polskie.



8. Nauczyciel wyznacza czas na wykonanie pracy, a po jego upływie prosi uczniów o zapisanie pliku (pracy) pod nazwą “Moje opowiadanie” w dokumentach. Pokazuje w jaki sposób należy to zrobić:





Tajemnice klawiatury

9. Uczniowie wykonują polecenie, a następnie prezentują efekty swojej pracy, czytając głośno tekst. Nauczyciel równocześnie sprawdza poprawność ortograficzną oraz poprawność zastosowania spacji w napisanym tekście.
10. Jeśli czas pozwoli, uczniowie poprawiają ewentualne błędy. Nauczyciel może też opowiedzieć uczniom o tajemnicach klawiatury czyli skrótach klawiszowych i przestrzec uczniów przed przypadkowym błędzeniem palcami po klawiaturze.

Uwagi do przebiegu lekcji:

W miarę możliwości uczniowie powinni pracować samodzielnie.

Losowanie ilustracji może zająć dużo czasu, więc jest to propozycja do pracy z uczniami, którzy dość szybko pracują, podejmują decyzje, myślą i wprowadzają znaki z klawiatury.

W przypadku realizacji zajęć według powyższego scenariusza zdalnie uczniowie muszą mieć możliwość udostępnienia własnego ekranu lub też swoje zdania mogą zapisywać na tablicy whiteboard.fi (więcej na temat tego narzędzia w scenariuszu zajęć 6) zamiast w Notatniku. Wtedy swojej pracy nie zapisują, ale też doświadczenie pokazuje, że w czasie zajęć zdalnych nie zrobimy z dziećmi tak dużo jak wtedy, gdy zajęcia prowadzone są stacjonarnie. Podczas pracy z tablicą whiteboard.fi trzeba pamiętać, że w czasie gdy dziecko edytuje na niej pole tekstowe, jego praca jest niewidoczna dla nauczyciela.

W zależności od potrzeby nauczyciel korzystający z niniejszego scenariusza może wybrać ilustracje jakie akurat tematycznie będą związane z realizowanym materiałem. Mogą to być np. kategorie: wyrazy z "ó", z "ch", z "rz" itp.