

Scenariusz lekcji z wykorzystaniem narzędzi TIK

Autor scenariusza: Karolina Weselak

Przedmiot: Zajęcia rewalidacyjne

Poziom nauczania: klasa VII

Szkoła : Szkoła Podstawowa nr 38 im. Henryka Sienkiewicza w Lublinie

Temat: Ćwiczenia utrwalające zasady ortograficzne z wykorzystaniem tablicy interaktywnej

Czas trwania: 60 minut

Cel ogólny: Powtórzenie i utrwalenie poznanych zasad ortograficznych

Poziom wiadomości:

A. Zapamiętywanie wiadomości – uczeń:

- wymienia zasady ortograficzne pisowni wyrazów z „u”, „ó”, „h”, „ch”, „rz”, „ż”,
- wymienia wyjątki ortograficzne występujące w danych zasadach.

B. Zrozumienie wiadomości – uczeń:

- wyjaśnia pisownię wyrazów z „u”, „ó”, „h”, „ch”, „rz”, „ż”, podając odpowiednią zasadę ortograficzną,
- wyjaśnia definicję wyrazów „kałamarz” i „mrzonka”.

Poziom umiejętności:

C. Zastosowanie wiadomości w sytuacjach typowych – uczeń:

- rozwiązuje zagadki, zadania i dyktando ortograficzne,
- stosuje zasady ortograficzne w rozwiązywaniu zadań,
- stosuje zasady ortograficzne podczas pisania stworzonej przez siebie historyjki.

D. Zastosowanie wiadomości w sytuacjach problemowych – uczeń:

- tworzy historyjkę wykorzystując wylosowane karty ortograficzne z obrazkami.

Cele wychowawcze:

- kształtowanie motywacji do zdobywania wiedzy i umiejętności,
- kształtowanie postawy aktywności i zaangażowania,
- rozwijanie w uczniu dociekliwości poznawczej i dążenia do rzetelnej pracy.

Metody:

- metody programowe z użyciem komputera,
- metody aktywizujące : gry dydaktyczne (symulacyjne, decyzyjne),
- metody nauczania praktycznego: instruktaż, metody ćwiczebne, uczenie się przez działanie, rozwijanie umiejętności,
- metody nauczania praktycznego: wyjaśnienie, pogadanka.

Formy: praca indywidualna.

Środki dydaktyczne:

- tablica interaktywna,
- karty do gry kaboom (wyrazy z rz, ż, ch, h, u, ó, karty z napisem Kaboom) Załącznik_1,
- pudełko na karty do gry kaboom,
- karty ortograficzne “Orto-fiszki” z zestawu dodatkowych materiałów z programu mTalent, wydawnictwo Learnetic (ilustrowane karty z trudnościami ortograficznymi) Załącznik_2,
- zeszyt/ kartka w linie,
- narzędzie do pisania,

- aplikacja Genially: <https://view.genial.ly/5eb03a966f16bf0d194d4d23/presentation-dom-zagadek-ortografia>
- dyktando online: <https://dyktanda.online/app/dyktando/623>

Kształtowane kompetencje kluczowe:

1. Porozumiewanie się w języku ojczystym.
2. Kompetencje informatyczne.
3. Umiejętność uczenia się.
4. Świadomość i ekspresja kulturalna.

I. Faza przygotowawcza

Czynności wstępne, organizacja pracy na lekcji:

powitanie ucznia, sprawdzenie obecności, podanie tematyki i celów zajęć, zapisanie ich do dziennika.

II. Faza realizacyjna

1. Gra ortograficzne Kaboom (10 min.)

Nauczyciel wyjaśnia zasady gry ortograficznej, w której uczeń jak i prowadzący mają za zadanie na przemian losować umieszczone w pudełku karty wyrazowe z trudnościami ortograficznymi (załącznik_1), następnie przeczytać wylosowany wyraz i wyjaśnić jego pisownię (podając odpowiednią zasadę ortograficzną wyjaśniającą pisownię danego słowa). Prawidłowa odpowiedź pozwala zostawić kartę przy sobie, negatywna - skutkuje oddaniem karty z powrotem do pudełka. W sytuacji gdy wylosuje się karteczkę z napisem KABOOM, należy oddać wszystkie uzbierane karty do wspólnego pojemnika. Gra toczy się przez ustaloną liczbę rund. Wygrywa osoba z największą liczbą kart.

2. Ortograficzny Escape Room (15 min.)

Nauczyciel objaśnia uczniowi zasady kolejnego ćwiczenia, które będzie realizowane na tablicy interaktywnej z wykorzystaniem gotowych materiałów na stronie genial.ly. Gra ortograficzny escaperoom polega na wejściu do tajemniczego, wirtualnego domu hrabiego von Ortograffa, uważnym czytaniu oraz wykonywaniu poleceń i instrukcji kierowanych od właściciela domu. Aby wydostać się z posiadłości i pomóc hrabiemu uczeń przechodząc po kolei do różnych pomieszczeń musi prawidłowo wykonać wszystkie zadania, które pomogą rozwiązać mu ostatnie ćwiczenie – zapisać poprawnie na maszynie do pisania 7 literowy wyraz wykorzystując wcześniej zdobyte wskazówki literowe.

Link do gry interaktywnej:

<https://view.genial.ly/5eb03a966f16bf0d194d4d23/presentation-dom-zagadek-ortografia>

SIEDZIBA HRABIEGO VON ORTOGRAFF



Podczas podróży zepsut Ci się samochód. Jedynym budynkiem w okolicy jest tajemniczy dom. Masz nadzieję, że ktoś tam mieszka i może Ci pomóc. Ruszaj!



Stukasz, ale nikt nie otwiera. Trudno, wchodzisz bez zaproszenia.

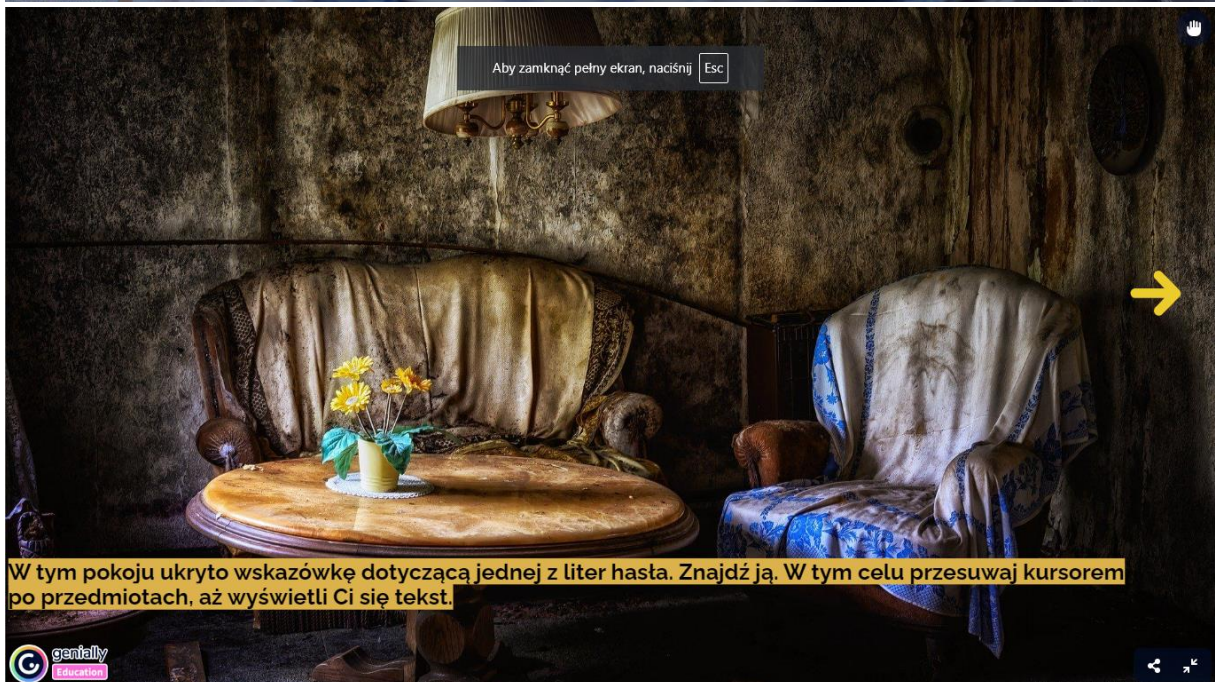
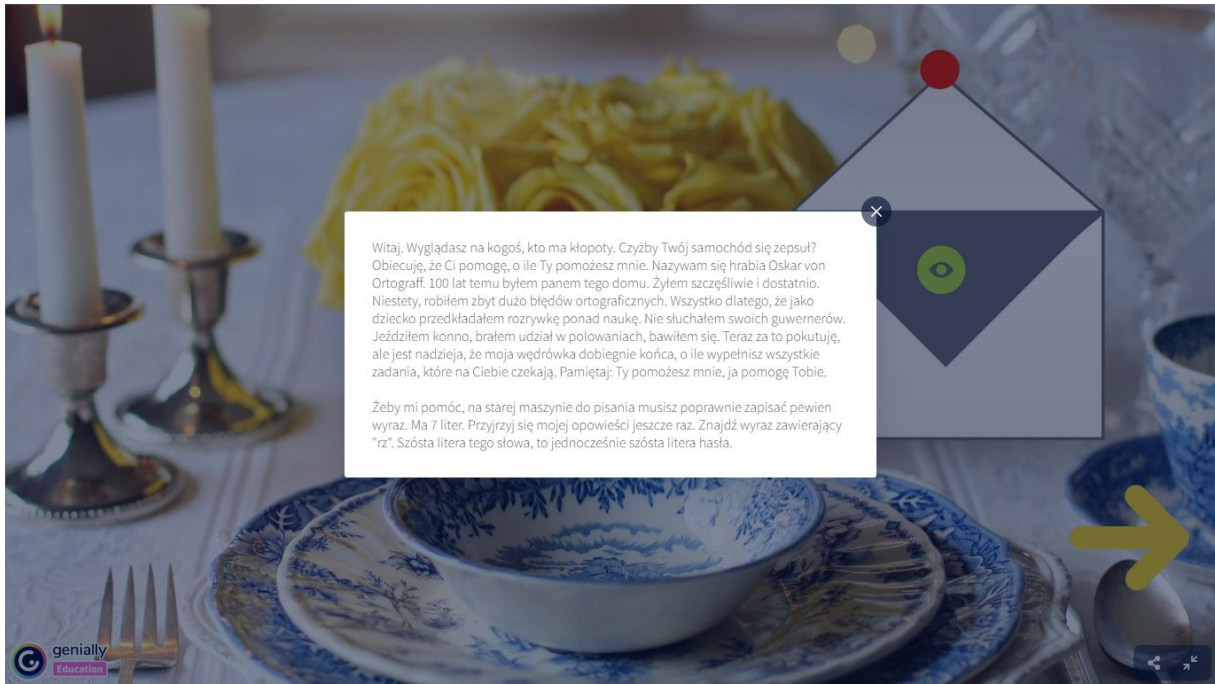




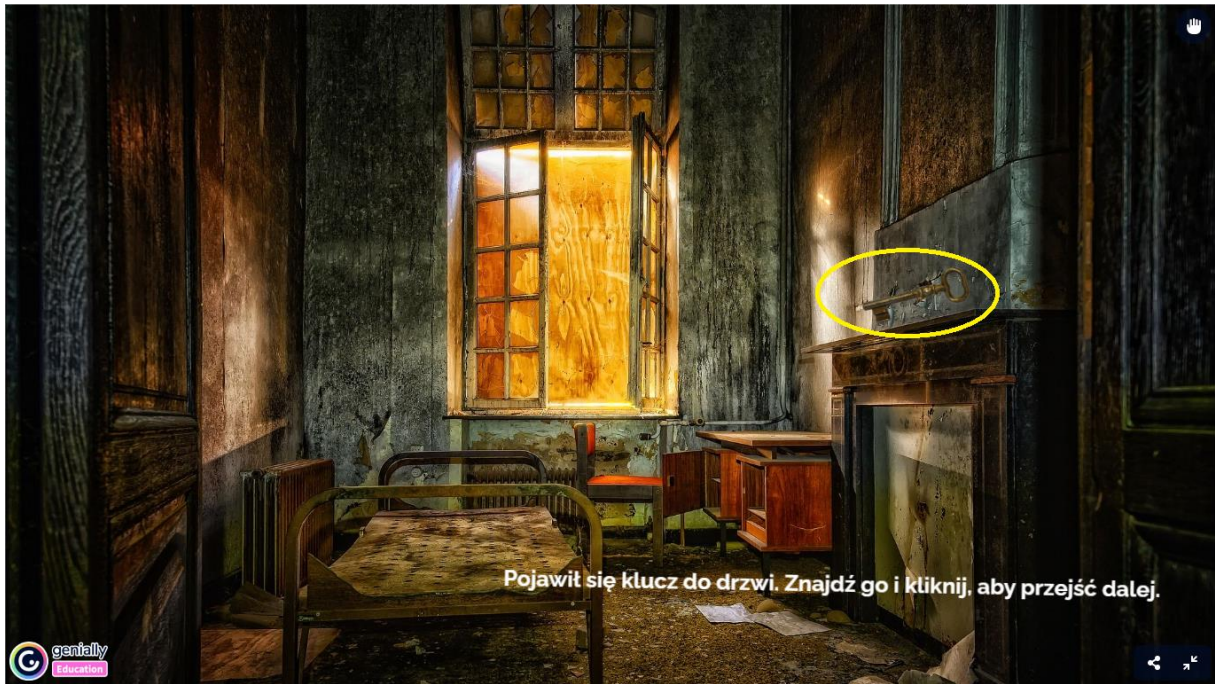
Wnętrze nie wygląda zachęcająco, ale nie masz wyjścia. Ruszasz na poszukiwania właściciela.



Tymczasem za rogiem czeka na Ciebie wspaniała niespodzianka. Zanim ruszysz w podróż po domu, możesz się posilić. Gospodarz najwidoczniej przygotował nie tylko ucztę, ale też napisał list. Ciekawe, skąd wiedział, że się zjawisz... Czyżby stał za awarią samochodu? Przeczytaj.







Sprawdźmy Twoją pamięć. Pamiętasz wyraz będący wyjątkiem od reguty? Teraz Ci się przyda. Znajdź trzecią literę tego wyrazu ukrytą w pokoju i kliknij w nią. To jednocześnie trzecia z liter hasła. Zapamiętaj ją. Jeśli nie możesz sobie przypomnieć, jaki to wyraz, wróć do tamtego pomieszczenia.



Przed laty hrabia von Ortograff słuchał w tym pokoju muzyki. Teraz Ty postuchaj piosenki. Padają w niej litery, na które wymienia się "ó" w wyrazach pokrewnych. Pierwsza z nich to czwarta litera hasła.

Aby zamknąć pełny ekran, naciśnij Esc





Przed laty hrabia von Ortograff słuchał w tym pokoju muzyki. Teraz Ty postuchaj piosenki. Padają w niej litery, na które wymienia się "ó" w wyrazach pokrewnych. Pierwsza z nich to czwarta litera hasta.

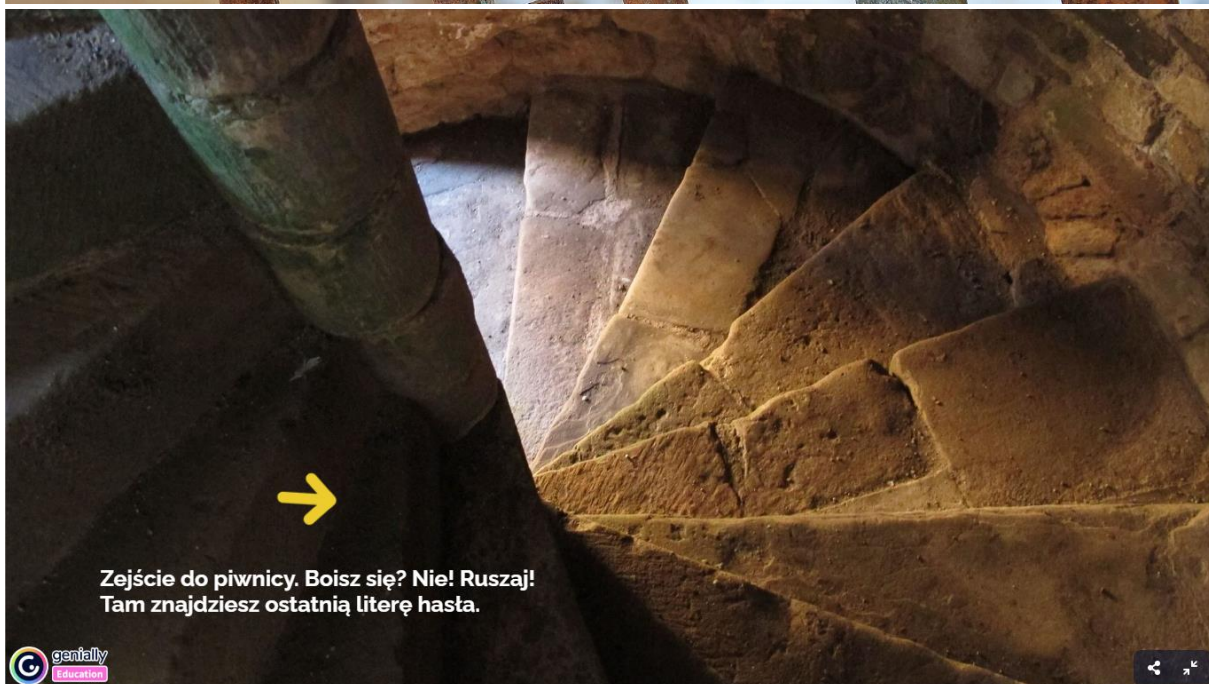


Przed laty hrabia von Ortograff słuchał w tym pokoju muzyki. Teraz Ty postuchaj piosenki. Padają w niej litery, na które wymienia się "ó" w wyrazach pokrewnych. Pierwsza z nich to czwarta litera hasta.

Aby zamknąć pełny ekran, naciśnij Esc







Zejście do piwnicy. Boisz się? Nie! Ruszaj!
Tam znajdziesz ostatnią literę hasła.



Przesuwając świecę, znajdź piątą literę hasła i wracaj na górę.



Przesuwając świecą, znajdź piątą literę hasła i wracaj na górę.





3. Dyktando online (10 min.)

Rozwiązywanie dyktanda: „Katedra na Wawelu” w aplikacji dyktanda.online korzystając z tablicy interaktywnej. Wybrane dyktando jest dostosowane do poziomu klasy, zawiera reguły mieszane to znaczy, że mogą pojawić się w nim wyrazy z różnymi trudnościami ortograficznymi. Rozwiązanie dyktanda polega na wybraniu i zaznaczeniu odpowiedniej litery – u /ó, rz/ż, ch/h w podanych wyrazach. Na końcu uczeń ma możliwość sprawdzenia swojego wyniku, który ukazuje się w %. Aplikacja wyświetla ilość poprawnych i błędnych odpowiedzi. Źle zaznaczony ortograf wyświetla się w tekście na czerwono dzięki czemu uczeń może szybko odszukać go i sprawdzić jego poprawną pisownię. Błędnie zapisane wyrazy uczeń utrwala je zapisując do swojego słowniczka w zeszycie.

Link do strony z dyktandem:

<https://dyktanda.online/app/dyktando/623>

DYKTANDO: KATEDRA NA WAWELU

Klasa: 7-8, rytmika: mieszana, autor: Anna Gryka

Trójnawowa katedra na Wawelu to najważniejsza świątynia w Polsce, której imponujące wnętrza świadczą o ciągłości pamięci historycznej pokoleń. Jest miejscem pochówku polskiego króla, bo król w narodowy, wybitny poeta i patrona Polski św. Stanisława. Przez stulecia była królewskim kościołem koronacyjnym. Z czasem otoczył ją wieniec wież z dzwonami i zakrywający kaplic w różnym stylu, dostawiany stopniowo na przestrzeni wieków. Nad schodami wejściowymi zawieszono na łańcuchach kości wielorybia i nosorożca w kształcie (wieżono, te osobliwości chronią przed złem). Główne wrota obito żelazną blachą z powtarzającym się inicjałem króla Kazimierza Wielkiego. Wewnątrz katedra pokryta baldachimowy ołtarz. We wschodnim ramieniu ambity mieści się słynący cudami relikwionowy krzyż. Przy głównym mównicą dostępcy kopię stemienia tureckiego weżyra. W nawach podziemywany kryjówkami w sklepieniu umieszczono sarkofagi polskiego monarchów z wyrzeźbionymi postaciami zmarłych.

DYKTANDO: KATEDRA NA WAWELU

Klasa: 7-8, regular: mieszane, autor: Anna Dzyka

Tr ójnowa katedra na Wawel u to najwa ż niejsza świątynia w Polsce, kt órej impon ujące wnet rze świadczy o ciągłości pamięci h historycznej pokoleń. Jest miejscem po ch ówk u polski ch kr ól ów, bo h ater ów narodowy ch, wybitny ch poet ów i patrona Polski św. Stanisława. P rzez st ulecia była kr ólewskim kościołem koronacyjnym. Z czasem otoczył ją wieniec wie ż z dzwonami i za ch wycający ch kaplic w r ó ż ny ch styla ch, dostawiany ch stopniowo na p rzez rz eni wiek ów. Nad s ch odami wejściowymi zawieszono na łańc u cha ch kości wieloryba i nosoro ż ca wło ch atego (wie rz ono, ż e te osobliwości ch ronią p rzed złem). Gł ówne wrota obito ż elazną bla ch ą z powta rz ającym się inicjałem kr óla Kazimie rza Wielkiego. Wewnat rz u rz eka p rzez ch em balda ch imowy otta rz . We ws ch odnim ramieni u ambit u mieści się słynący c u dami h ebanowy kr ucyfiks. P rzy U k rzy ż owanym mo ż na dost rz ec kopię st rz emienia t ureckiego wezyra. W nawa ch podt rz ymywany ch k rzy ż owo- ż ebrowym sklepieniu u mieszczono sarkofagi polski ch monar ch ów z wy rz eźbionymi postaciami zmarły ch.

4. Co za historia !

Tworzenie historyjki z wykorzystaniem dwustronnych kart orograficznych („Orto – fiszki” z programu mTalent), na których z jednej strony znajdują się wyrazy z trudnościami ortograficznymi, a z drugiej są powiązane z nimi ilustracje (załącznik_2). Nauczyciel wyjaśnia przebieg danego ćwiczenia, tasuje karty i rozdaje uczniowi z tali 7 kart. Zadaniem ucznia jest ułożenie kart w dowolnej kolejności i opowiedzenie historii związanej z ilustracjami znajdującymi się na kartach. Kolejnym krokiem jest spisanie tej opowieści w zeszyte/karcie w celu ćwiczenia pisowni.

III. Podsumowanie lekcji

Podsumowanie lekcji metodą zdań niedokończonych. Prosimy ucznia, aby dokończył określone zdania:

- podczas dzisiejszej pracy nauczyłem się...
- najtrudniejsze dla mnie dzisiaj było...

– najbardziej podobało mi się...

Nauczyciel podsumowuje lekcję. Sprawdza stopień realizacji celów lekcji, dokonuje oceny pracy ucznia. Dziękuje za pilną pracę i żegna się z uczniem.