

Elementy aktywne w aplikacjach - Zadanie 3

Pomysł na lekcję

Dzieci będą miały okazję sprawdzić swoją wiedzę na temat urządzeń komputerowych m.in. wskazać aktywne elementy aplikacji, czy najważniejsze części urządzenia komputerowego. Każde komputerowe wyzwanie będzie je przybliżać do wyjścia z labiryntu pytań i zadań, który nie tylko jest kręty i tajemniczy, ale także pełen niespodzianek.

Cele operacyjne

Dzieci:

- potrafią wymienić najważniejsze części urządzenia komputerowego;
- potrafią wskazać elementy aktywne w aplikacjach zainstalowanych w urządzeniu komputerowym;
- znają podstawowe funkcje tabletu.

Pomoce zalecane do przeprowadzenia zajęć:

- tablica,
- kreda lub marker,
- Materiał pomocniczy „Labirynt pełen wyzwań”,
- Materiał pomocniczy „Komputerowe pytania i zadania”,
- tablet podłączony do Internetu,
- komputer podłączony do Internetu,
- magnesy,
- wydrukowane zdania z Instrukcji dla prowadzącego „Podsumowanie labiryntowej gry”

Przebieg zajęć

Krok 1

Przed zajęciami narysuj na tablicy dwa labirynty, po których będą się „poruszać” pionki od startu do mety (po jednym labiryncie dla każdej z dwóch drużyn) – Materiał pomocniczy „Labirynt pełen wyzwań”. Podziel dzieci na dwie grupy. Poproś reprezentantów każdej z grup, by wyznaczyli drogę wyjścia pionka z labiryntu. Ich drużyny oczywiście mogą pomagać w tym zadaniu. Ta drużyna, której szybciej uda się wyznaczyć prawidłową drogę, dostanie pierwsze pytanie w labiryntowej grze.

Czas: 10 min

Metoda: praca w grupach

Pomoce:

- tablica,
- kreda lub marker,
- Materiał pomocniczy „Labirynt pełen wyzwań”

Krok 2

Zadaj pytanie/przeczytaj treść zadania wygranej drużynie (Materiał pomocniczy „Komputerowe pytania i zadania”). Jeśli odpowiedzą dobrze/rozwiążą zadanie, zetrzyj pionek i narysuj go na tablicy o krok bliżej do wyjścia z labiryntu (kolejne kroki znajdziesz w Materiale pomocniczym „Labirynt pełen wyzwań”. Są to zielone kropki umieszczone w miejscach, gdzie powinien stawać pionek w kolejnych etapach gry. Stanowią jedynie wskazówkę dla prowadzącego i nie powinny być widoczne na tablicy). Jeśli drużynie nie uda się podać poprawnej odpowiedzi/rozwiązać zadania, wyzwanie przechodzi na drużynę przeciwną. Jeśli tej uda się zdobyć punkt, "przesuń" (narysuj) pionek w miejscu najbliższej zielonej kropki; a jeśli nie, przejdź do odczytania pytania/zadania przeznaczonego dla tej drużyny. Wygrywa ta drużyna, która przeprowadzi pionek przez labirynt, jako pierwsza. W grze przewidziane są dodatkowe pytania/zadania; tak, aby druga drużyna również mogła dotrzeć do mety. Można też ich użyć do ewentualnej dogrywki.

Czas: 30 min

Metoda: praca w grupach

Pomoce:

- tablica,
- kreda lub marker,
- Materiał pomocniczy „Labirynt pełen wyzwań”,
- Materiał pomocniczy „Komputerowe pytania i zadania”,
- tablet podłączony do Internetu,
- komputer podłączony do Internetu

Krok 3

Dla powtórzenia poprawnych odpowiedzi/rozwiązań zadań, poproś obydwie drużyny, o ułożenie na podłodze wcześniej wydrukowanych dwukrotnie zdań oraz ich końcówek (poprawnych odpowiedzi z labiryntowego quizu) – Instrukcja dla prowadzącego „Podsumowanie labiryntowej gry”. Jeden zestaw zdań i końcówek wręcz drużynie A, drugi drużynie B. Ważne, by pracowały one nad rozwiązaniem zadania w pewnej odległości od siebie, by nie zerkać ukradkiem na pracę drugiej drużyny. Gdy zdania zostaną już ułożone; poproś, by drużyny zamieniły się miejscami i sprawdziły wykonanie zadania przez drużynę przeciwną. Na zakończenie: brawa dla obydwu dzielnych drużyn.

Czas: 5 min

Metoda: praca w grupach

Pomoce:

- tablica,
- magnesy,
- wydrukowane zdania z Instrukcji dla prowadzącego „Podsumowanie labiryntowej gry”

Ewaluacja

Czy po przeprowadzeniu dzieci:

- potrafią wymienić najważniejsze części urządzenia komputerowego?
- potrafią wskazać elementy aktywne w aplikacjach zainstalowanych w urządzeniu komputerowym?
- znają podstawowe funkcje tabletu?

Opcje dodatkowe

Jeśli masz więcej czasu poproś dzieci, by na bieżąco (w trakcie gry), a nie na jej początku wytyczały trasę pionka. Jeśli zbłądzą, będą musiały się cofnąć i podjąć dodatkowe wyzwania, by nadrobić punkty i wrócić na właściwą drogę do wyjścia z labiryntu. W tym wariantcie gry drużynę rozpoczynającą odpowiadanie/realizację zadań, wyłoś w drodze losowania.

Informacje

Scenariusz: Anna Walczak

Konsultacja merytoryczna: Barbara Krywoszejew

Konsultacja metodyczna: Joanna Góral-Wojtalik

Licencja: [Creative Commons Uznanie autorstwa - Na tych samych warunkach 3.0](#)

Materiały

Materiał pomocniczy „Komputerowe pytania i zadania”

Pytania i zadania – GRUPA I:

1. Co nie jest sprzętem komputerowym?:
 - a. ekran/monitor
 - b. klawiatura
 - c. pilot
2. Z czego składa się komputer (PC)?
 - a. stacja główna, ekran, klawiatura
 - b. ekran, mikrofon, głośnik
 - c. płyta CD, telefon, zegarek
3. Pokażcie przynajmniej dwa elementy aktywne na stronie internetowej (takie, które po kliknięciu przeniosą nas w inne miejsce na stronie www albo na inną stronę www).
4. Do czego służy myszka komputerowa?
 - a. do czyszczenia biurka
 - b. do wskazywania czegoś na ekranie komputera
 - c. do uciekania przed kotem
5. Pokażcie jak włączyć i wyłączyć tablet.

Dodatkowe:

6. Pokażcie, jak zrobić zdjęcie za pomocą tabletu.
7. Czy laptop jest łatwo przenieść z miejsca na miejsce i dlaczego?
 - a. tak, bo jest mały i lekki
 - b. nie, bo jest bardzo duży i ciężki
8. Czego nie potrafi komputer?
 - a. wyszukiwać informacji
 - b. łączyć się z Internetem
 - c. tańczyć
9. Zróbcie krótkie nagranie dźwiękowe za pomocą tabletu.

10. Czym różni się ekran dotykowy od zwykłego ekranu komputera?
- nie wolno go dotykać, a zwykły wolno
 - obsługuje się go za pomocą dotyku, a zwykły za pomocą myszki podłączonej do komputera
 - niczym się nie różni

Pytania i zadania – GRUPA II:

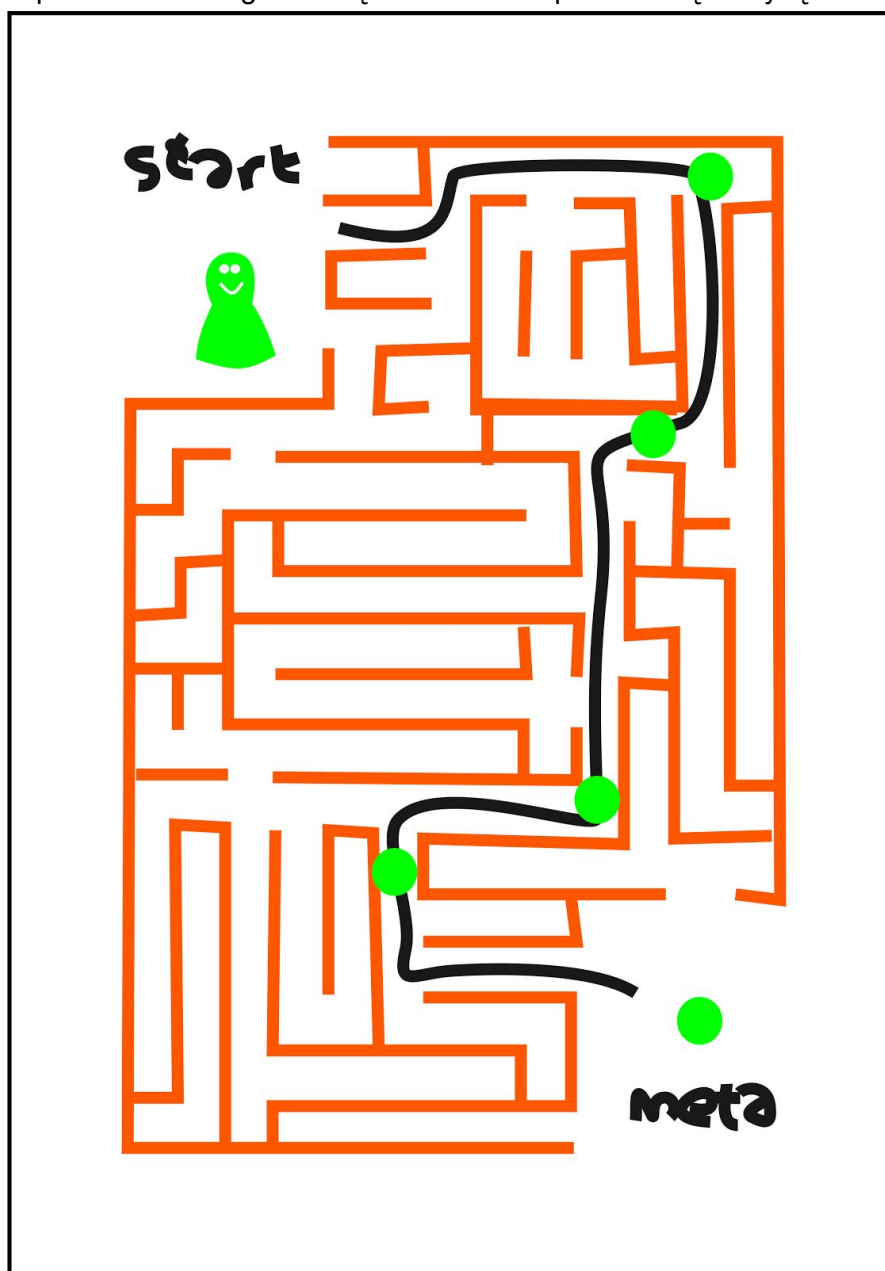
- Co jest sprzętem komputerowym?
 - kot
 - myszka
 - pies
- W tablecie mamy:
 - klawiaturę dotykową
 - nawilżacz powietrza
 - włącznik światła
- Pokażcie przynajmniej dwa elementy nieaktywne na stronie internetowej.
- Do czego nie służy telefon?
 - przesyłania zdjęć
 - drukowania
 - gier komputerowych
- Pokażcie, jak przesuwa się strony w tablecie.

Dodatkowe:

- Pokażcie, jak nagrać krótki filmik za pomocą tabletu.
- Czy komputer (typu PC – ekran, klawiatura, stacja główna) łatwo przenieść z miejsca na miejsce?
 - tak, bo jest mały i lekki
 - nie, bo jest bardzo duży i ciężki
- Co potrafi komputer?
 - otwierać zdjęcia
 - zawiazywać buty
 - napisać klasówkę na 5
- Włączcie piosenkę na tablecie.
- Czym różni się tablet od laptopa?
 - niczym
 - rozmiarem i wagą
 - jeden wymyślono 100 lat temu, a drugi niedawno

Materiał pomocniczy „Labirynt pełen wyzwań”

Przerysuj poniższy labirynt na tablicę. Pomiń jednak linię pokazującą drogę wyjścia z labiryntu oraz zielone kropki pomocnicze, które wskazują, gdzie „postawić” pionek po uzyskaniu dobrej odpowiedzi /dobrego rozwiązania zadania przez daną drużynę.



Instrukcja dla prowadzącego „Podsumowanie labiryntowej gry”

Wydrukuj poniższe zdania oraz ich zakończenia (każde na osobnej kartce. Wręcz drużynie, która dotarła do mety labiryntu, jako druga. Jeśli będzie taka potrzeba odczytaj je na głos. Poproś, by uczestniczki i uczestnicy z tej drużyny połączyli zdania z ich końcówkami i przyczepili do tablicy za pomocą magnesów. Wygraną drużynę poproś o sprawdzenie poprawności wykonania zadania.

ZDANIA:	KOŃCÓWKI ZDAŃ:
Do wskazania czegoś na ekranie komputera służy...	...myszka
Do pisania na komputerze służy...	...klawiatura
Tabletem można...	...nagrać film, dźwięk i zrobić zdjęcie
Na stronie internetowej klikamy...	...w elementy aktywne
Przenośny komputer to inaczej...	...laptop

Słowniczek

- ekran
- klawiatura fizyczna
- klawiatura dotykowa
- ekran dotykowy
- laptop
- elementy aktywne w aplikacjach