



Scenariusze lekcji opracowane w ramach projektu „Dokształcanie nauczycieli poprawą jakości pracy w szkole „ w ramach projektu ERASMUS +

Projekt nr: 2022-1-PL01-KA122-SCH-000078188

*Zestaw scenariuszy lekcji opracowanych przez uczestników szkolenia
pt.: „PBL and GBL methods as a support for future education.”*

Cel 1: Umiejętność kreowania scenariuszy lekcji z wykorzystaniem metod nauczania problemowego (PBL) w warunkach nauki zdalnej i stacjonarnej



Wstęp

Zestaw zawiera scenariusze lekcji dla drugiego etapu edukacyjnego: liceum ogólnokształcącego i technikum z przedmiotów: język angielski, język polski, podstawy przedsiębiorczości, zajęcia z wychowawcą, historia i teraźniejszość, architektura krajobrazu, technologia gastronomiczna, wiedza o społeczeństwie, zasady żywienia człowieka, ochrona i kształtowanie krajobrazu. Nauczyciele korzystają z bezpłatnego dostępu do Buduj z Minecraft Education, czyli Szkoła Ucząca z Minecraft Education. Jest to **inicjatywa, dzięki której uzyskali bezpłatny dostęp do gotowych lekcji**. Propozycje zajęć dla wszystkich klas zostały przygotowane przez nauczycieli z całego świata. Istnieje także możliwość stworzenia i zgłoszenia własnych lekcji. Szczegóły dla zainteresowanych: [Buduj z Minecraft Education \(edukacja.gov.pl\)](https://edukacja.gov.pl) <https://edukacja.gov.pl/Web/buduj-z-minecraft/>

SCENARIUSZ 1

Temat lekcji: Komunikacja niewerbalna z wykorzystaniem Minecraft i metody Project-Based Learning (PBL)

Przedmiot: Zajęcia z wychowawcą

Autor: Anna Bodura

Czastrwania: 45 minut forma zajęć: stacjonarna lub zdalna

Celelekcji:

- Zrozumienie znaczenia komunikacji niewerbalnej w procesie komunikacji.



Scenariusze lekcji opracowane w ramach projektu „Dokształcanie nauczycieli poprawą jakości pracy w szkole „ w ramach projektu ERASMUS +

- Poznanie różnych aspektów komunikacji niewerbalnej.
- Wykorzystanie Minecraft jako narzędzia do eksploracji komunikacji niewerbalnej.
- Stymulowanie umiejętności komunikacji niewerbalnej wirtualnej postaci w grze.

Materiały:

- Komputery z zainstalowanym Minecraftem dla uczniów.
- Tablica lub ekran projekcyjny.

Scenariusz lekcji:

Wprowadzenie (5 minut):

- Na tablicy lub na ekranie projekcyjnym wyświetl listę różnych form komunikacji niewerbalnej, takich jak gesty, mimika, postawa ciała itp.
- Poproś uczniów o podzielenie się przykładami sytuacji, w których doświadczyli komunikacji niewerbalnej.

Omówienie komunikacji niewerbalnej (10 minut):

- Wyjaśnij uczniom, że komunikacja niewerbalna odgrywa ważną rolę w przekazywaniu informacji i zrozumieniu drugiej osoby.
- Omów różne aspekty komunikacji niewerbalnej, takie jak język ciała, wyraz twarzy, intonacja głosu itp.
- Przedstaw przykłady, jak niektóre gesty lub ekspresje mogą mieć różne znaczenia w różnych kulturach.

Ćwiczenia praktyczne w Minecraft Education – Eksploracja komunikacji niewerbalnej

(20 minut):

- Podziel uczniów na małe grupy i poproś każdą grupę o wejście do wirtualnego świata Minecrafta.
- Wyjaśnij, że w ciągu następnych 30 minut uczniowie będą komunikować się tylko za pomocą swoich postaci w grze, bez użycia czatu tekstowego.
- Zadaj grupom różne wyzwania, takie jak wspólna budowa czegoś, rozwiązywanie zagadek lub skoordynowane poruszanie się.
- Obserwuj komunikację niewerbalną między uczniami w grze i zwracaj uwagę na różne aspekty, takie jak gesty, ruch postaci, wyrazy twarzy itp.

Podsumowanie i refleksja (10 minut):

- Poproś grupy, aby powróciły do rzeczywistości i zebrały się wokół tablicy lub ekranu projekcyjnego.



Scenariusze lekcji opracowane w ramach projektu „Dokształcanie nauczycieli poprawą jakości pracy w szkole „ w ramach projektu ERASMUS +

- Przeprowadź krótką dyskusję na temat tego, jak komunikacja niewerbalna wpływała na interakcje w grze.
- Podkreślenie, że komunikacja niewerbalna pomaga nam na porozumieniu się z drugą osobą, ponieważ dzięki gestom, ruchom ciała jesteśmy w stanie podkreślić to co mówimy.

SCENARIUSZ 2

Temat lekcji: Zasady skutecznych negocjacji z wykorzystaniem metody PBL

Przedmiot: Podstawy przedsiębiorczości, klasa 3 LO

Czastrwania: 45 minut

Autor: Anna Bodura

Cele lekcji:

- Zrozumienie podstawowych zasad skutecznych negocjacji.
- Umiejętność zastosowania tych zasad w praktyce poprzez metodę PBL.
- Rozwinięcie umiejętności komunikacyjnych i współpracy w zespole.

Materiały:

- Tablica lub flipchart.
- Kredki lub markery.
- Materiały do projektów w grupach (opcjonalnie, w zależności od dostępności).

Scenariusz lekcji:

Wprowadzenie (5 minut):

- Powitanie uczniów I przedstawienie celów lekcji.
- Zadanie pytania: "Czy kiedykolwiek byliście w sytuacji, w której musieliście negocjować warunki z innymi osobami?"
- Krótka dyskusja na temat doświadczeń uczniów w negocjacjach.

Wyjaśnienie zasad skutecznych negocjacji (10 minut):

- Wyjaśnienie podstawowych zasad negocjacji, takich jak aktywne słuchanie, empatia, kompromis, poszukiwanie win-win itp.
- Na tablicy utworzenie listy zasad negocjacji, które zostaną omówione podczas lekcji.

Omówienie metody Project-Based Learning (5minut):

- Wyjaśnienie uczniom, czym jest metoda Project-Based Learning (PBL) I jakie są jej korzyści.



Scenariusze lekcji opracowane w ramach projektu „Dokształcanie nauczycieli poprawą jakości pracy w szkole „ w ramach projektu ERASMUS +

- Przedstawienie projektu zespołowego, w ramach którego uczniowie będą mieli okazję zastosować zasady negocjacji.

Organizacja projektów w grupach (5 minut):

- Podział uczniów na grupy po 3-4 osoby.
- Przydzielenie każdej grupie projektu do negocjacji.
- Przekazanie materiałów I instrukcji dotyczących projektów.

Ćwiczenia praktyczne (15 minut):

- Grupy rozpoczynają pracę nad projektami, uwzględniając zasady skutecznych negocjacji.
- Nauczyciel obserwuje I udziela wskazówek, jeśli to konieczne.

Podsumowanie I refleksja (5 minut):

- Każda grupa prezentuje swoje negocjacje I wyniki projektu przed całą klasą.
- Krótka dyskusja I refleksja na temat doświadczeń z negocjacji I zastosowania zasad skutecznych negocjacji w praktyce.
- Podsumowanie kluczowych punktów I wniosków.

SCENARIUSZ 3

Tytuł lekcji: Rodzaje mlecznych napojów fermentowanych - metoda PBL

Przedmiot: Technologia gastronomiczna, klasa I Technikum

Autor: Anna Węgrzyn

Czas trwania: 45 minut

Cele lekcji:

- Zapoznanie uczniów z różnymi rodzajami napojów fermentowanych.
- Zrozumienie procesu fermentacji I jego znaczenia w produkcji napojów.
- Zapoznanie uczniów z bakteriami fermentacji mlekowej.
- Rozwijanie umiejętności pracy zespołowej I rozwiązywania problemów.
- Uświadczenie roli napojów fermentowanych w prawidłowym żywieniu I ich wpływu na zdrowie człowieka,

Materiały:

- Prezentacja multimedialna na temat napojów fermentowanych.
- Materiały do badania I prezentacji różnych napojów fermentowanych (np. Próbki napojów, artykuły, książki) oraz opakowania po napojach.



Scenariusze lekcji opracowane w ramach projektu „Dokształcanie nauczycieli poprawą jakości pracy w szkole „ w ramach projektu ERASMUS +

Przebieg lekcji:

Wstęp (5minut):

- Powitanie uczniów.
- Krótkie omówienie tematu lekcji.

Część teoretyczna prezentacja (10 minut)

- Prezentacja dotycząca różnych rodzajów napojów fermentowanych.
- Wyjaśnienie, czym jest fermentacja I jej znaczenie w produkcji napojów.
- Przedstawienie roli bakterii oraz znaczenie napojów fermentowanych w diecie człowieka.
- Wpływ stosowania napojów fermentowanych na zdrowie człowieka.

Część praktyczna (20minut):

- Podział uczniów na zespoły, które będą składać się z 3-4 osób.
- Przydzielenie każdemu zespołowi zadania polegającego na zdobyciu informacji na temat:
 - Wskazanego napoju fermentowanego (np. kefir, jogurt, maślanka, mleko acidofilne),
 - Procesu fermentacji,
 - Rodzaju bakterii fermentacji mlekowej,
 - Wartości odżywczej
 - Wartości zdrowotnej produktu.

Nauczyciel pełni rolę mentora, udziela wskazówek i pomaga uczniom w znalezieniu odpowiednich materiałów.

Podsumowanie (15minut):

- Każdy zespół prezentuje swoje wyniki przed całą klasą, dzieląc się zebranymi informacjami na temat badanego napoju fermentowanego.
- Po każdej prezentacji nauczyciel moderuje krótką dyskusję, zachęcając innych uczniów do zadawania pytań I dzielenia się swoimi spostrzeżeniami.
- Nauczyciel podsumowuje lekcję, podkreślając różnorodność napojów fermentowanych oraz znaczenie fermentacji w produkcji żywności I napojów.
- Podziękowanie uczniom za ich zaangażowanie I pracę w zespołach.
- Zachęcenie uczniów do stosowania napojów fermentowanych w żywieniu.
- Wyciągnięcie wniosków I refleksja nad swoim sposobem odżywiania.



Scenariusze lekcji opracowane w ramach projektu „Dokształcanie nauczycieli poprawą jakości pracy w szkole „ w ramach projektu ERASMUS +

- Metoda PBL (Problem-Base Learning) angażuje uczniów w aktywne badanie tematu, współpracę zespołową i prezentację wyników. Projekt ten pomaga uczniom rozwijać umiejętności badawcze, krytyczne myślenie i argumentację, a także buduje świadomość związaną z wyborem i konsumpcją żywności.

SCENARIUSZ 4

Temat: Dodatki do żywności (metoda PBL)

Przedmiot: Zasady żywienia człowieka, klasa III Technikum

Scenariusz lekcji: Czas trwania 90 minut

Autor: Anna Węgrzyn

Przed lekcją:

Nauczyciel przygotowuje różne informacje, takie jak artykuły, badania naukowe, dane dotyczące dodatków do żywności, ich wpływu na zdrowie oraz informacje o regulacjach prawnych dotyczących tych dodatków. Przygotowuje również zadania, które uczniowie będą wykonywać w trakcie projektu.

Cele lekcji:

- Zapoznanie uczniów z różnymi rodzajami dodatków do żywności oraz ich wpływem na zdrowie.
- Rozważenie zalet i wad stosowania dodatków do żywności.
- Poznanie grup dodatków do żywności
- Zbadanie obecnych regulacji prawnych dotyczących dodatków do żywności.
- Wymiana poglądów i dyskusja na temat etyki stosowania dodatków do żywności.
- Kształtowanie postawy konsumenta świadomego zagrożeń występujących po niekontrolowanym stosowaniem dodatków do żywności
- Praca zespołowa, badanie problemu i prezentacja wyników.

Materialy:

Dziennik ustaw , produkty spożywcze, etykiety, prezentacja multimedialna.

Wstęp- 10 minut

- Powitanie uczniów.
- Krótkie omówienie tematu lekcji

Część teoretyczna - prezentacja- 30minut



Scenariusze lekcji opracowane w ramach projektu „Dokształcanie nauczycieli poprawą jakości pracy w szkole”, w ramach projektu ERASMUS +

- Nauczyciel rozpoczyna lekcję od rozmowy na temat znaczenia żywności dla zdrowia i wpływu dodatków do żywności na jakość naszej diety.
- Wymienia grupy dodatków do żywności.
- Wyjaśnia znaczenie symbolu E.
- Wyjaśnia rolę dodatków do żywności.

Część praktyczna – 40 minut

- Uczniowie zostają podzieleni na grupy (4-5 uczniów w każdej grupie) i otrzymują temat badania.
- Każda grupa ma za zadanie zgłębić swoje zagadnienie, korzystając z dostępnych informacji, takich jak artykuły naukowe, badania, dane statystyczne.
- Grupy zbierają i analizują informacje na temat rodzajów dodatków do żywności, ich wpływu na zdrowie, obecnych regulacji prawnych itp.
- Uczniowie sprawdzają na etykietach jakie występują dodatki, ze szczególnym uwzględnieniem szkodliwych i zakazanych.

Podsumowanie - 5 minut

- Grupy prezentują swoje wyniki przed całym zespołem klasowym.
- Po prezentacjach odbywa się debata, w której uczniowie mogą wyrazić swoje opinie i zadawać pytania innym grupom.
- Nauczyciel moderuje dyskusję, zachęcając uczniów do przedstawienia argumentów i słuchania innych.

Zakończenie - 5 minut

- Nauczyciel podsumowuje lekcję i zachęca uczniów do refleksji na temat swoich przemyśleń i zmiany poglądów na temat dodatków do żywności.
- Metoda PBL (Problem-Base Learning) angażuje uczniów w aktywne badanie tematu, współpracę zespołową i prezentację wyników. Projekt ten pomaga uczniom rozwijać umiejętności badawcze, krytyczne myślenie i argumentację, a także buduje świadomość związaną z wyborem i konsumpcją żywności.

SCENARIUSZ 5

Temat lekcji: Dialekty i gwary, czyli dlaczego niektórzy idą na pole, a inni na dwór.

Przedmiot: j. polski, klas 2 LO, Tech

Autor: Magdalena Barnaś



Scenariusze lekcji opracowane w ramach projektu „Dokształcanie nauczycieli poprawą jakości pracy w szkole „ w ramach projektu ERASMUS +

Czas trwania: 90 min. (2 jednostki lekcyjne)

Cele lekcji:

1. Zapoznanie uczniów z różnicami między gwara i dialektem.
2. Zrozumienie wpływu kultury, geografii i historii na powstanie gwary i dialektu.
3. Badanie regionalnych różnic językowych i lingwistycznych
4. Wykorzystanie gry Minecraft do poznania wirtualnych obszarów reprezentujących gwary i dialekty oraz utrwalenia wiedzy dotyczącej tych zagadnień

Formy i metody pracy: praca jednostkowa, praca indywidualna, praca z wykorzystaniem technologii

Narzędzia: komputery z zainstalowaną grą Minecraft, rzutnik multimedialny lub tablica multimedialna, karty pracy

Wprowadzenie do lekcji:

1. Przywitanie, czynności porządkowe, wprowadzenie celu lekcji (2 min.)

Lekcja właściwa:

2. Pytanie wprowadzające: Dlaczego według was w różnych miejscach Polski mówi się inaczej? (Podanie kilku przykładów, między innymi różnice między wychodzeniem na pole i na dwór)- dyskusja, uczniowie podają inne przykłady (5 minut)
3. Wprowadzenie do wiadomości na temat gwary i dialektu:
 - a) wprowadzenie definicji (2 min.)
 - b) Wyjaśnienie, że dialektem nazywamy odmianę języka, która jest specyficzna dla danego regionu geograficznego, natomiast gwara ma węższy zasięg terytorialny. W obrębie dialektu może występować kilka/ kilkanaście gwara. (3 min.)
 - c) Prezentacja multimedialna przygotowana wcześniej przez wybranych uczniów dotycząca poszczególnych najważniejszych gwara i dialektów Polsce (20 min.):
 - gwara śląska
 - gwara podhalańska
 - język kaszubski
 - gwara poznańska
 - gwara warszawska
 - języki mniejszości narodowych



Scenariusze lekcji opracowane w ramach projektu „Dokształcanie nauczycieli poprawą jakości pracy w szkole „ w ramach projektu ERASMUS +

(lub: jeśli w klasie jest mniej uczniów lub mniej osób chętnych do przygotowania prezentacji, można podzielić klasę na cztery grupy, z których każda przygotowuje prezentację lub gromadzi informacje na temat dialektu śląskiego, małopolskiego, wielkopolskiego i mazowieckiego)

4. Analiza regionalnych różnic językowych (10 min.):
 - a) Omówienie kilku przykładów regionalnych różnic językowych, takich jak różnice w słownictwie, wymowie, gramatyce.
 - b) Uczniowie otrzymują słowniczkę z zapisem słów w konkretnej gwarze, wskazują te słowa, które znają, wymieniają się spostrzeżeniami, odszukują nazwy podanych przez nauczyciela słów w konkretnej gwarze (można wprowadzić elementy grywalizacji i przeprowadzić quiz, w którym najszybsi uczniowie zbierają punkty, które potem wymienia się na ocenę z aktywności)
 - c) Porównanie różnych dialektów i gwar w Polsce (gwara podhalańska, śląska, język kaszubski itd.)
5. Zapisanie w zeszycie notatki dotyczącej gwar i dialektów, przygotowanie przykładowych sformułowań różnie brzmiących w zależności od regionu, wyjaśnienie kilku dowolnych haseł (12 minut)
6. Gra Minecraft (30 min.):
 - a) Przygotowanie wirtualnych obszarów Minecraft, które reprezentują różne obszary i regiony z charakterystycznymi gwarami i dialektami
 - b) Uczniowie będą mieli możliwość podczas spotkania z NPC porozmawiać na temat typowych wyrażeń związanych z danym dialektem lub daną gwarą, odpowiedzieć na pytania zadawane przez NPC (przykładowo: Czy wyrażenie „grule” pochodzi z gwary podhalańskiej? (TAK/NIE), Jak nazywa się w gwarze śląskiej dziecko? (BAJTEL), Czy mazurzenie jest charakterystyczne dla gwary śląskiej? (TAK/NIE), Czy gwara podhalańska opiera się na języku niemieckim? (TAK/NIE) itd.).
7. Podsumowanie gry (5 min.): uczniowie opowiadają o tym, jak poradzili sobie z pytaniami, gdzie szukali rozwiązań, które pytania ich zaskoczyły itd.
8. Podsumowanie lekcji: uczniowie otrzymują karty pracy związane z regionami, uzupełniają nazwy dialektów w odpowiednich miejscach mapy Polski, podają po trzy przykłady wyrazów w gwarze lub dialekcie, które zaznaczyli. (7 min.)



Scenariusze lekcji opracowane w ramach projektu „Dokształcanie nauczycieli poprawą jakości pracy w szkole „ w ramach projektu ERASMUS +

9. Zakończenie lekcji: zadanie dla chętnych: znaleźć w ulubionych lekturach przykłady gwary lub dialektu I zapisać je w zeszycie.

SCENARIUSZ 6

Temat lekcji: Romantyka portret własny- sylwetka Adama Mickiewicza. Lekcja powtórzeniowa

Przedmiot: j. polski, klasa 2 LO, Technikum

Autor: Magdalena Barnaś

Czas trwania: 45 min. (1 jednostka lekcyjna)

Cele lekcji:

1. Wykorzystanie technologii do zbadania i zrozumienia wpływu romantyzmu na życie I twórczość Adama Mickiewicza
2. Utrwalenie wiadomości na temat życia i twórczości Adama Mickiewicza
3. Utrwalenie wiadomości na temat epoki romantyzmu

Formy i metody pracy: praca w grupach, praca indywidualna, praca z wykorzystaniem technologii

Narzędzia: komputery z zainstalowaną grą Minecraft, rzutnik multimedialny lub tablica multimedialna

Wprowadzenie do lekcji:

1. Czynności organizacyjne i porządkowe (2 min.)
2. Przedstawienie celu lekcji

Lekcja właściwa:

(Uczniowie na poprzedniej lekcji mieli z zadanie przypomnieć sobie wiadomości związane z założeniami epoki romantyzmu, w tym założenia filozoficzne, najważniejszych przedstawicieli, wpływy, założenia literackie)

1. Krótkie przypomnienie definicji romantyzmu- można przeprowadzić mini quiz w formie pytań otwartych skierowanych do par. Para uczniów, która odpowiedziała poprawnie na najwięcej pytań, może zostać nagrodzona oceną z aktywności (7 min.)
2. Prezentacja multimedialna przygotowana przez nauczyciela przedstawiająca Adama Mickiewicza na tle epoki (więźnienie, emigracja, pobyt w Paryżu, tworzenie Legionów



Scenariusze lekcji opracowane w ramach projektu „Dokształcanie nauczycieli poprawą jakości pracy w szkole „ w ramach projektu ERASMUS +

Polskich, zaangażowanie w walkę o odzyskanie niepodległości, nieszczęśliwa miłość do Maryli, najważniejsze utwory itd.)

3. Uczniowie zapisują w zeszytach w punktach najważniejsze wiadomości, które są utrwaleniem wiedzy zdobytej na poprzednich lekcjach)- 5 min.
4. Gra Minecraft (20 min.):
 - a) Uczniowie zostają podzieleni na trzy zespoły.
 - b) Każdy z zespołów otrzymuje takie samo polecenie: stwórzcie portret Adama Mickiewicza w grze Minecraft, wykorzystując elementy charakterystyczne dla romantyzmu.
 - c) Uczniowie mogą używać bloków, kolorów, wzorców i innych elementów, które symbolizują romantyzm.
 - d) Nauczyciel będzie dostępny do pomocy i udzieli wskazówek dotyczących tworzenia portretów.
5. Prezentacja i omówienie przez uczniów wyników pracy grup (7 min.)
6. Podsumowanie lekcji: przypomnienie najważniejszych założeń romantyzmu, zwrócenie uwagi na fakt wpływu romantyzmu na życie i twórczość Adama Mickiewicza- 3 min.
7. Zapowiedź sprawdzianu wiedzy- 1 min.

SCENARIUSZ 7

Temat: Zachowanie przedsiębiorcze człowieka w świecie Minecraft - edukacyjne wyzwania

Przedmiot: Podstawy przedsiębiorczości, klasa 2 LO, technikum

Autor: Agnieszka Kapek

Czas trwania: 45 minut

Cel lekcji:

Zapoznanie uczniów z podstawowymi zasadami zachowania przedsiębiorczego i ich praktycznym zastosowaniem w wirtualnym świecie Minecraft.

Materiały:

- Komputery z zainstalowaną wersją Minecraft: Education Edition
- Projektor do wyświetlania ekranów



Scenariusze lekcji opracowane w ramach projektu „Dokształcanie nauczycieli poprawą jakości pracy w szkole „ w ramach projektu ERASMUS +

- Notatniki i ołówki dla uczniów

Scenariusz lekcji:

Etap 1: Wprowadzenie (5 minut)

Nauczyciel wprowadza temat lekcji, przedstawiając uczniom pojęcie "zachowanie przedsiębiorcze" i omawiając jego znaczenie w dzisiejszym świecie. Nauczyciel wyjaśnia, że będziemy analizować, jak te zasady można zastosować w wirtualnym świecie Minecraft.

Etap 2: Prezentacja (10 minut)

Nauczyciel korzysta z projektora, aby wyświetlić prezentację z podstawowymi zasadami zachowania przedsiębiorczego, takimi jak: kreatywność, innowacyjność, samodzielność, odpowiedzialność, umiejętność rozwiązywania problemów, zdolność do pracy zespołowej itp.

Nauczyciel wyjaśnia każdą zasadę na przykładach i zachęca uczniów do zadawania pytań i podawania własnych przykładów.

Etap 3: Zastosowanie w Minecraft: Education Edition (20 minut)

Nauczyciel dzieli uczniów na kilka grup i przydziela im zadania związane z otwartym projektem w Minecraft: Education Edition. Zadania powinny wymagać zastosowania zachowania przedsiębiorczego, takie jak:

- Stworzenie własnego przedsiębiorstwa w wirtualnym mieście Minecraft.
- Projektowanie i budowanie unikalnych struktur lub rozwiązań w celu poprawy funkcjonalności miasta.
- Tworzenie ekonomicznego planu działania dla swojego przedsiębiorstwa.
- Współpraca z innymi grupami w celu wymiany zasobów i pomysłów. Nauczyciel monitoruje postępy grup, udziela wsparcia i zadaje pytania, które skłaniają uczniów do zastosowania zasad zachowania przedsiębiorczego w swoich projektach.

Etap 4: Prezentacja i refleksja (10 minut)

Każda grupa prezentuje swoje projekty i dzieli się z resztą klasy swoimi doświadczeniami związanymi z zastosowaniem zasad zachowania przedsiębiorczego w Minecraft: Education Edition.

Nauczyciel moderuje dyskusję podsumowującą, zachęcając innych uczniów do zadawania pytań i komentarzy.

SCENARIUSZ 8



Scenariusze lekcji opracowane w ramach projektu „Dokształcanie nauczycieli poprawą jakości pracy w szkole „ w ramach projektu ERASMUS +

Tytuł lekcji: Komunikacja werbalna i niewerbalna na przykładzie gry Minecraft

Przedmiot: Podstawy przedsiębiorczości, KLASA 2 lo, Technikum

Czas trwania: 90 minut (2 jednostki lekcyjne)

Autor: Agnieszka Kapek

Cel lekcji:

Uczniowie poznają znaczenie komunikacji werbalnej i niewerbalnej oraz zastosowania rodzajów komunikacji w świecie rzeczywistym i wirtualnym.

Materiały:

Komputery z zainstalowanym oprogramowaniem MinecraftEducation, projektory, plansze i pisaki.

Etap I. Wprowadzenie (10 minut)

Powitanie uczniów i wprowadzenie tematu lekcji.

Omówienie znaczenia komunikacji werbalnej i niewerbalnej.

Wyjaśnienie, jak komunikacja odgrywa kluczową rolę w świecie wirtualnym, takim jak Minecraft.

Etap II. Komunikacja werbalna w Minecraft (30 minut)

Przedstawienie kilku przykładów komunikacji werbalnej w grze Minecraft, takich jak czat tekstowy i rozmowy głosowe.

Omówienie zalet i wad komunikacji werbalnej w grze.

Zadanie dla uczniów: Przeprowadzenie krótkiej rozmowy w grze, korzystając z czatu tekstowego lub rozmów głosowych, w celu zobrazowania komunikacji werbalnej.

Etap III. Komunikacja niewerbalna w Minecraft (30 minut)

Przedstawienie kilku przykładów komunikacji niewerbalnej w grze Minecraft, takich jak gesty postaci, ruchy postaci i ekspresje twarzy.

Omówienie znaczenia komunikacji niewerbalnej w przekazywaniu emocji i intencji.

Zadanie dla uczniów: Stworzenie swojej postaci w grze i wyrażanie różnych emocji i intencji za pomocą gestów, ruchów i ekspresji twarzy.

Etap IV. Zastosowanie komunikacji werbalnej i niewerbalnej w życiu codziennym (15 minut)

Omówienie różnych sytuacji, w których komunikacja werbalna i niewerbalna odgrywa ważną rolę w życiu codziennym.

Zadanie dla uczniów: Podzielenie się swoimi doświadczeniami z sytuacjami, w których komunikacja werbalna i niewerbalna była kluczowa.



Scenariusze lekcji opracowane w ramach projektu „Dokształcanie nauczycieli poprawą jakości pracy w szkole „ w ramach projektu ERASMUS +

Etap V. Podsumowanie i refleksja (5 minut)

Podsumowanie omawianych zagadnień z lekcji.

Prośba do uczniów o udzielenie krótkiej odpowiedzi na pytanie: Jakie nowe informacje na temat komunikacji werbalnej i niewerbalnej zdobyliście dzięki dzisiejszej lekcji?

Podziękowanie za udział i pożegnanie uczniów.

SCENARIUSZ 9

Temat lekcji: ‘Time Travel Adventure’ – powtórzenie informacji o czasie Past Perfect.

Przedmiot: j. angielski, Czas trwania: 45 minut

Klasa: 4 LO Poziom rozszerzony

Podstawa programowa: Focus 4

Autor: Barbara Ludwiczak

Cele lekcji:

- Powtórzenie czasu Past Perfect poprzez wciągającą przygodę z podróżą w czasie w grze Minecraft;
- Powtórzenie materiału z zakresu historii, nauk społecznych i kultury starożytnej;
- Uczenie krytycznego myślenia
- Pozyskiwanie kompetencji społecznych poprzez pracę w grupach;
- Angażowanie uczniów za pomocą grywalizacji.

Materiały:

- Minecraft (może to być wersja Java lub Bedrock) Komputer/laptopy lub urządzenie do
- z zainstalowanym Minecraftem. Z uwagi na koszty może być to jeden laptop na grupę.
- Projektor lub ekran do wyświetlania gry dla klasy
- Tablica biała/tablica lub flipchart
- Kreda lub markery

Plan lekcji:

Wprowadzenie (5 minut):

Rozpoczęcie lekcji od wciągnięcia uczniów w krótką dyskusję na temat podróży w czasie.



Scenariusze lekcji opracowane w ramach projektu „Dokształcanie nauczycieli poprawą jakości pracy w szkole „ w ramach projektu ERASMUS +

Postawienie pytania: „Gdybyś mógł cofnąć się w czasie, gdzie byś się udał? Dlaczego?” Pomoże to ustalić kontekst lekcji.

Powtórzenie czasu Past Perfect (5 minut):

Na tablicy napisane zostaje następujące zdanie: Chinese had already invented gunpowder before it was introduced in Europe. Chińczycy wynaleźli już proch strzelniczy, zanim został wprowadzony w Europie.

Powtórzenie struktury czasu Past Perfect, podkreślenie że jest on tworzony przy użyciu czasownika posiłkowego „had”, po którym następuje imiesłów czasu przeszłego głównego czasownika.

Przedstawienie wehikuł czasu (5 minut):

Wprowadzenie elementy grywalizacji poprzez wejście do gry Minecraft.

W tej grze uczniowie wyruszą w podróż w czasie, korzystając ze specjalnego wehikułu czasu.

Przedstawienie przygotowanego wcześniej świata Minecrafta, a właściwie czterech światów reprezentujących różne momenty w historii

Podzielenie uczniów na cztery grupy poprzez losowanie. Każda grupa ma za zadanie zebrać jak najwięcej monet Minecrafta – minecoins poprzez wykonywanie różnych zadań. Drużyna, która zdobędzie najwięcej monet, wygrywa nagrody w Minecraftcie – główna nagroda to Serce Morza – Heart of the Sea.

Eksploracja podróży w czasie (20 minut):

Uczniowie w grupach sterują postacią w grze Minecraft i badają różne okresy. Grupy wcielają się w czterech graczy:

1. Doryckiego żołnierza w Mykenach, który poznaje budowle i historię Achajów.
2. Wikinga odwiedzającego Bath, który dowiaduje się o Rzymianach w Anglii.
3. Francuskiego rysownika w Egipcie, który poznaje historię piramid i Sfinksa.
4. Polskiego uchodźcę z Kresów, który przybywając do Wrocławia w 1945 roku, dowiaduje się o niemieckim dziedzictwie miasta.

Zachęcenie uczniów do interakcji z postaciami i przedmiotami w świecie gry, co wywoła dialogi lub wydarzenia wymagające użycia czasu Past Perfect. Wprowadzenie uczniów w sytuacje, które wymagają od nich opisywania działań, które miały miejsce przed określonym punktem w przeszłości.

Refleksja i dyskusja (5 minut):



Scenariusze lekcji opracowane w ramach projektu „Dokształcanie nauczycieli poprawą jakości pracy w szkole „ w ramach projektu ERASMUS +

Zebranie klasy z powrotem i przeprowadź dyskusję w grupie na temat ich przygody z podróżą w czasie.

Sprawdzenie, ile monet (minecoinów) zebrały poszczególne grupy. Nagroda dla zwycięskiej drużyny.

Ewaluacja – zadanie pytań takich jak: „Co odkryliście w danej epoce?” i „Czy przypominacie sobie jakieś czynności, które wykonałeś w grze, które wymagały użycia czasu Past Perfect?”

Uczniowie dzielą się swoimi doświadczeniami i zdaniem, które zbudowali w czasie Past Perfect.

Wnioski (5 minut):

Podsumowanie kluczowych punktów omówionych w lekcji, podkreślenie użycia i budowy czasu Past Perfect.

Podkreślenie, że czas Past Perfect jest używany do wyrażania czynności, które miały miejsce przed określonym punktem w przeszłości.

Zachęcenie uczniów do ćwiczenia używania czasu Past Perfect podczas mówienia i pisania poza salą lekcyjną.

SCENARIUSZ 10

Temat lekcji: ‘Creating a One-Week Healthy Diet Plan for a Diabetic who wants to lose weight’

1. – Tworzenie zdrowej diety tygodniowej dla odchudzającego się diabetyka 1.

Przedmiot: j. angielski, **Czas trwania:** 45 minut

Klasa: 3, 4 lub 5 technikum żywienia w zależności od programu

Poziom podstawowy, Podstawa programowa: CareerPaths Cooking

Autor: Barbara Ludwiczak

Cele lekcji:

Opracowanie kompleksowego i zbilansowanego tygodniowego planu zdrowej diety przy jednoczesnym ćwiczeniu znajomości języka angielskiego.

Ćwiczenie słownictwa związanego ze zdrowym żywieniem, jak również słownictwa z biologii.

Utrwalanie kompetencji społecznych poprzez pracę w grupach oraz pracę metodą projektu.

Pokonywanie wyzwań, poszukiwanie różnych rozwiązań – nie ma jednej diety, są różne rozwiązania.



Scenariusze lekcji opracowane w ramach projektu „Dokształcanie nauczycieli poprawą jakości pracy w szkole „ w ramach projektu ERASMUS +

Tworzenie korelacji z innymi przedmiotami, zarówno zawodowymi – takimi jak Zasady żywienia człowieka jak również ogólnokształcącymi – biologia.

Zachęta do rozwoju oraz prezentacja wyzwań związanych z jedną ze ścieżek kariery zawodowej, jaką dla absolwentek technikum żywienia może być podjęcie studiów na kierunku dietetyka.

Materiały:

Projektor lub ekran do wyświetlania.

Tablica biała/tablica lub flipchart

Kreda lub markery

Komputery z dostępem do internetu lub/i komórki z dostępem do internetu.

Plan lekcji:

Wprowadzenie (10 minut):

Rozpoczęcie lekcji od krótkiej dyskusji na temat tematów kluczowych dla projektu czyli:

- 1 Definicji zdrowej diety
2. Definicji cukrzycy
- 3 Definicji odchudzania

Przypomnienie podstawowego słownictwa związanego z omawianą tematyką.

Tworzenie grup (5 minut)

Każda grupa losuje 4 typy cukrzyków:

1. Kobieta w wieku 25 lat, BMI 40, informacje dodatkowe: chora na tarczycę
2. Chłopiec w wieku 10 lat, BMI 30
3. Mężczyzna w wieku 82, BMI 28
4. Kobieta w wieku 18, BMI 27 – informacje dodatkowe: jest weganą

Prezentowanie planu diety z rozpiską na poszczególne dni (5 minut)

Omówienie, co powinien zawierać plan diety.

Omówienie kwestii ilości posiłków oraz ich wartości kalorycznej oraz indeksu glikemicznego.

Omówienie dodatkowych kwestii związanych z czynnikami dodatkowymi takimi tak: aktywność fizyczna, wiek, choroby. Zwrócenie uwagi na indywidualne czynniki związane z odchudzaniem.

Praca w grupach (10 minut):

W tym czasie uczniowie opracowują ogólne założenia diety dla każdej osoby, identyfikują problemy zdrowotne jakie każda z osób może mieć, ustalają strategię związaną z odchudzaniem, wyszukują przydatne informacje w internecie, wyszukują słownictwo niezbędne w



Scenariusze lekcji opracowane w ramach projektu „Dokształcanie nauczycieli poprawą jakości pracy w szkole „ w ramach projektu ERASMUS +

opracowywaniu właściwej diety tygodniowej. Wybierają lidera lub liderkę grupy, który/a przedstawi szkic diety zdrowej tygodniowej diety na forum klasy.

Prezentacje (12 minut):

Prezentowanie ogólnych założeń każdej diety – trzy minuty na grupę.

Wnioski (3 minut):

Podsumowanie kluczowych punktów omówionych w lekcji – omówienie planów dotyczących pracy domowej – dokończenia projektu w domu.

Szczegółowe plany dietetyczne zostaną przedstawione na lekcji kolejnej.

Uczniowie (grupy) mają tydzień na przygotowanie diet dla poszczególnych cukrzyków.

Temat będzie kontynuowany na kolejnej lekcji.

SCENARIUSZ 11

Temat lekcji: Odkrywanie kultury i filozofii starożytnej Grecji (PBL w Minecraft)

Przedmiot: j. polski, klasa 1 LO, Technikum

Autor: Małgorzata Kornaś

Czas trwania: 2x 45 minut

Cele lekcji ogólne:

- zapoznanie z osiągnięciami cywilizacyjnymi Starożytnej Grecji,
- kształtowanie postawy szacunku dla dorobku kulturowego starożytności oraz konieczności jej ochrony,
- zapoznanie uczniów z wkładem Greków w kształtowanie się kultury śródziemnomorskiej,
- rozwijanie w uczniach chęci poznania, ukierunkowanej na zrozumienie prawdy, dobra i piękna.

Cele operacyjne (szczegółowe):

- uczeń zna główne style (porządki) w architekturze greckiej,
- zna przykłady architektury greckiej,
- potrafi wymienić najważniejsze zabytki sztuki i architektury greckiej (Partenon, Dyskobol, Nike z Samotraki, posągi : Ateny i Zeusa, wyrocznia w Delfach, przykłady ceramiki czarnofiguralnej i czerwonofiguralnej),



Scenariusze lekcji opracowane w ramach projektu „Dokształcanie nauczycieli poprawą jakości pracy w szkole „ w ramach projektu ERASMUS +

- zna tytuły najważniejszych dzieł Homera, Sofoklesa, Ajschylosa i innych twórców literatury antycznej Grecji,
- rozumie pojęcie filozofia, - potrafi wymienić imiona filozofów: m.in. Parmenidesa, Heraklita, Zenona z Elei, Platona, Arystotelesa oraz orientuje się w przedmiocie głównych badań i dociekań powyższych postaci,
- wie jakie były zainteresowania Greków na polu naukowym oraz zna ich najwybitniejsze osiągnięcia z różnych dziedzin naukowych,
- potrafi wykorzystywać wiedzę zdobytą na innych lekcjach w szczególności na języku polskim, matematyce, geografii,
- uczeń potrafi samodzielnie korzystać z różnych źródeł informacji i kierować własnym procesem uczenia się.

Metody:

Grywalizacja- akcja toczy się w serwerze Minecraft, w zrekonstruowanym starożytnym mieście w Grecji. Gracz wciela się w rolę badacza, który został wysłany przez swoją uczelnię, aby odkryć tajemnicę kultury i filozofii starożytnej Grecji. mini wykład, analiza dokumentów, dyskusja, pogadanka.

Środki dydaktyczne:

serwer Minecraft, tablica, podręcznik, mapy, teksty przygotowane przez nauczyciela w formie notatki, foliogramy, prezentacje multimedialne z wykorzystaniem rzutnika multimedialnego i komputera

Przebieg zajęć:

<p>FAZA PRZYGOTOWAWCZA</p>	<p><u>1.Część porządkowo– organizacyjna:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – sprawdzenie obecności – uświadomienie celów lekcji – zapisanie tematu lekcji <p><u>Temat lekcji: Odkrywanie kultury i filozofii starożytnej Grecji (w Minecraft)</u></p> <p><u>Wprowadzenie do tematu:</u></p> <p>2. Akcja toczy się w serwerze Minecraft, w zrekonstruowanym starożytnym mieście w Grecji. Gracz wciela się w rolę badacza, który został wysłany przez swoją</p>	<p>pogadanka</p>
-----------------------------------	--	------------------



Scenariusze lekcji opracowane w ramach projektu „Dokształcanie nauczycieli poprawą jakości pracy w szkole „ w ramach projektu ERASMUS +

	<p>szkołę, aby odkryć tajemnice kultury I filozofii starożytnej Grecji. Nauczyciel przypomina I objaśnia zasady działania Minecrafta.</p> <p>3. Pogadanka: nauczyciel w formie dyskusji przypomina wspólnie z uczniami specyfikę polityczną, społeczną, gospodarczą oraz geograficzną polis greckiej.</p>	
FAZA WYKONAWCZA	<p>4. Opracowanie nowego materiału:</p> <ul style="list-style-type: none">– prezentacja: prezentacja i omówienie poszczególnych porządków architektonicznych (rozdanie uczniom kart z omówionymi porządkami architektonicznymi), przykładów architektury, rzeźb, wyrobów ceramicznych dwóch stylów w ramach wprowadzenia w temat architektury starożytnej Grecji;– Odkrywanie Miasta starożytnego. <p>Gracz rozpoczyna swoją przygodę w środku starożytnego miasta Grecji. Widzi olśniewające budynki antycznej architektury, takie jak Partenon czy teatr grecki, a także wiele innych historycznych zabytków i dzieł sztuki- Partenon, Dyskobol, Nike z Samotraki, posągi : Ateny I Zeusa, wyrocznia w Delfach, przykłady ceramiki czarnofiguralnej I czerwonofiguralnej. Gracz spotyka tam lokalnego przewodnika, który jest profesorem historii I kultury starożytnej Grecji- uzyskuje cenne informacje w tym zakresie.</p> <ul style="list-style-type: none">– pogadanka: nauczyciel, odwołując się do wiedzy zdobytej na języku polskim, wspólnie z uczniami wymienia najbardziej znanych twórców literatury antycznej (najważniejszych twórców I ich dzieła prowadzący jednocześnie prezentuje na ekranie multimedialnym) jest to niezbędne do samodzielnej pracy ucznia z wykorzystaniem Minecraft.	<p>mini wykład grywalizacja elementy Minecraft pogadanka</p>



Scenariusze lekcji opracowane w ramach projektu „Dokształcanie nauczycieli poprawą jakości pracy w szkole „ w ramach projektu ERASMUS +

	<ul style="list-style-type: none">– Wdrożenie elementów gry-Minecraft: analiza dokumentów i dyskusja: nauczyciel przed kolejnym etapem gry prezentuje na ekranie multimedialnym dwie różne, skrócone charakterystyki filozofii Heraklita I Parmenidesa, których to gracz odkrywa, Sokratesa, Platona I Arystotelesa w razie potrzeby wyjaśnia złożoność prezentowanych tekstów,– Spotkanie z Filozofami: Przewodnik przekonuje gracza, że aby zrozumieć starożytną Grecję, musi spotkać się z wybitnymi filozofami tamtych czasów. Gracz wyrusza w podróż, aby spotkać się z Sokratesem, Platonem I Arystotelesem, Heraklita I Parmenidesa. Każdy z filozofów przedstawia mu swoje teorie na temat moralności, wiedzy I życia.– mini wykład: prezentacja tzw. Paradoksów filozofa Zenona z Elei.– Wybór Ścieżki. Po spotkaniu z trzema filozofami, gracz będzie miał możliwość wybrania jednej z filozofii, której bardziej się przekonuje. Może to być na przykład ideał Sokratesa – poznanie samego siebie, czy teoria Platona o idealnym społeczeństwie opartym na sprawiedliwości. Wybór ten będzie miał wpływ na dalszy rozwój fabuły.– Eksploracja Życia Starożytnych Greków Gracz będzie mógł eksplorować życie starożytnych Greków, odwiedzając symposium, gdzie uczestnicy dyskutowali nad filozofią, nauką I polityką. Gracz będzie mógł również wziąć udział w igrzyskach olimpijskich, zorganizować debatę filozoficzną w teatrze oraz dowiedzieć się o sztuce I muzyce tamtych czasów.– zebranie wniosków:	
--	--	--



Scenariusze lekcji opracowane w ramach projektu „Dokształcanie nauczycieli poprawą jakości pracy w szkole „ w ramach projektu ERASMUS +

	Po wielu doświadczeniach i spotkaniach z różnymi postaciami, gracz wyciąga wnioski na temat kultury I filozofii starożytnej Grecji. Uczeń odkrył kulturę I filozofię starożytnej Grecji w ciekawy sposób, jednocześnie poznał wartości I idee tego czasu.	
FAZA KONTROLNA	<ul style="list-style-type: none"> – podsumowanie efektów- dyskusja nad wnioskami. – ocena aktywności uczniów. 	

SCENARIUSZ 12

Temat lekcji: Poznajmy wierzenia starożytnych Greków za pomocą Minecrafta (metoda Minecraft i projekt oparty na problemie (Project-Based Learning, PBL)

Przedmiot: Historia i terażniejszość, klasa 1

Czas trwania: 45 minut

Autor: Małgorzata Kornaś

Cele lekcji ogólne:

- Poznanie wierzeń starożytnych Greków
- Zrozumienie roli mitów i bóstw w kulturze starożytnej Grecji
- Wykorzystanie Minecrafta jako narzędzia do interaktywnego eksplorowania greckiego świata mitologicznego

Metody:

grywalizacja- akcja toczy się w serwerze Minecraft, rozmowa nauczająca, dyskusja, pogadanka.

Środki dydaktyczne: komputery z grą Minecraft, wizualne przedstawienie mitologicznych postaci i symboli greckich, rzutnik,

Czas trwania zajęć: 1x45 min.

FAZY	PRZEBIEG LEKCJI	UWAGI



Scenariusze lekcji opracowane w ramach projektu „Dokształcanie nauczycieli poprawą jakości pracy w szkole „ w ramach projektu ERASMUS +

<p>FAZA PRZYGOTOWAWCZA</p>	<p><u>1.Część porządkowo– organizacyjna:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – sprawdzenie obecności – uświadomienie celów lekcji – zapisanie tematu lekcji <p><u>Temat lekcji: Poznajmy wierzenia starożytnych Greków za pomocą Minecrafta</u></p> <p><u>2.Wprowadzenie do tematu:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – Nauczyciel pyta uczniów, czy znają jakiegokolwiek mitologię i jakie mają doświadczenia z grą Minecraft. – Nauczyciel wprowadza do mitologii greckiej. 	<p>pogadanka, rozmowa nauczająca z elementami wykładu grywalizacja-Minecraft</p>
<p>FAZA WYKONAWCZA</p>	<p>3.Opracowanie nowego materiału:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Nauczyciel przedstawia podstawowe informacje na temat greckiej mitologii, takie jak pochodzenie mitów, znaczenie bóstw i ich rola w życiu Greków. – Pokazuje wizualne przedstawienia ważnych postaci z mitologii greckiej oraz kluczowe symbole. <p>4.Prezentacja świata mitologicznego w Minecraft (15 minut): Nauczyciel uruchamia grę Minecraft na komputerach i przechodzi do świata mitologicznego, stworzonego specjalnie dla tej lekcji. Oprowadza uczniów po różnych miejscach i przedstawia im istotne miejsca związane z mitologią, takie jak Olimp, Tartaros itp. Objasnia jak wykorzystać różne narzędzia w grze, aby aktywnie eksplorować świat mitologiczny.</p> <p>5.Badanie mitologicznych postaci (10 minut): Nauczyciel dzieli klasę na grupy (4), przypisuje każdej grupie jedną mitologiczną postać-Zeus, Posejdon, Afrodyta, Ares)</p>	<p>grywalizacja -Elementy Minecraft Pogadanka Project-Based Learning (PBL)</p>



Scenariusze lekcji opracowane w ramach projektu „Dokształcanie nauczycieli poprawą jakości pracy w szkole „ w ramach projektu ERASMUS +

	<p>Każda grupa ma za zadanie znaleźć miejsca i przedmioty związane z ich postacią w świecie Minecrafta.</p> <p>Po zakończeniu badania, grupy przedstawiają pozostałym, czego się dowiedziały o swojej mitologicznej postaci - prezentacja efektów i podsumowanie.</p>	
FAZA KONTROLNA	<p>6. Podsumowanie i dyskusja (5 minut):</p> <ul style="list-style-type: none">– Nauczyciel podsumowuje lekcję, podkreślając, jak Minecraft może być używany jako narzędzie do interaktywnej nauki o innych kulturach. Zachęca uczniów do podzielenia się swoimi odkryciami i wnioskami na temat mitologii greckiej. <p>7. Praca domowa (5 minut):</p> <p>Nauczyciel prosi uczniów, aby wykonali zadanie domowe - prezentację pisemną lub graficzną na temat jednej z mitologicznych postaci, która ich zainteresowała podczas lekcji.</p> <p>Scenariusz ten przedstawia sposób wykorzystania gry Minecraft do nauki o mitologii greckiej.</p> <ul style="list-style-type: none">– Nauczyciel wystawia grupom oceny.	

SCENARIUSZ 13

Tytuł: Typy krajobrazów w Polsce metodą PBL (Problem-Based Learning)

Przedmiot: Ochrona i kształtowanie krajobrazu

Klasa: 1 Technikum

Autor: Anna Urbańska

Czas trwania: 90 minut

Cele lekcji:

- Poznanie różnych typów krajobrazu.
- Identyfikowanie i różnicowanie krajobrazów uwzględniając ingerencję człowieka.



Scenariusze lekcji opracowane w ramach projektu „Dokształcanie nauczycieli poprawą jakości pracy w szkole „ w ramach projektu ERASMUS +

- Charakterystyka krajobrazu: pierwotnego, naturalnego i kulturowego (harmonijny, dyschrmonijny).
- Włączenie uczniów w realizację przebiegu lekcji.
- Rozwijanie umiejętności pracy w grupie, komunikacji i rozwiązywaniaproblemów.

Materiały potrzebne na zajęcia:

- Projektor prezentacja multimedialna.
- Zdjęcia, mapy i opisy krajobrazów: górskich, morskich, leśnych, rolniczych, wiejskich, miejskich I przemysłowych.
- Plansza z podziałem krajobrazu uwzględniając stopień ingerencji człowieka.
- Arkusze z zadaniem dla uczniów.
- Atlasy Polski.

Plan lekcji:

Wprowadzenie (15 minut)

- Powitanie uczniów.
- Wytłumaczenie uczniom na czym polega metoda Problem-Based Learning (PBL), jako metoda nauczania.
- Przedstawienie prezentacji multimedialnej ze zdjęciami różnych krajobrazów w Polsce
- Krótka rozmowa na temat różnic i pierwszych wrażeń związanych ze zdjęciami przedstawionymi na prezentacji.
 - Omówienie definicji krajobrazu i jego wartości w świecie.

Problem (10 minut).

Problem do rozwiązania dla uczniów: Jestem przedsiębiorcą turystycznym i planuję otworzyć dwa hotele w Polsce. Jakie typy krajobrazów najlepiej nadadzą się do tego celu.

Zadaniem uczniów jest analiza różnych typów krajobrazu występującego w Polsce pod względem stopnia naturalności i ingerencji człowieka i zaproponowanie dwóch najbardziej odpowiednich dla moich hoteli.

Badanie I analiza (30 minut)

- Podział klasy na 3 grupy.
- Każda grupa otrzymuje do pracy:
 - arkusz z zadaniami dotyczącymi różnych typów krajobrazu (pytania dotyczące cech charakterystycznych I miejsca występowania krajobrazów, korzyści związanych z danym krajobrazem),



Scenariusze lekcji opracowane w ramach projektu „Dokształcanie nauczycieli poprawą jakości pracy w szkole „ w ramach projektu ERASMUS +

- zestaw materiałów zawierający zdjęcia, opisy I mapy występowania różnych typów krajobrazu,
 - atlasy Polski.
- Uczniowie w grupach wykonują zadania I analizują poszczególne krajobrazy.

Rozwiązanie problemu – prezentacja (20 minut)

Grupy prezentują wybrane przez siebie krajobrazy i miejsca pod nowo zakładane hotele, uwzględniając ich cechy charakterystyczne, położenie geograficzne, zalety i wady.

Podsumowanie

Dyskusja i wnioski do przedstawionych prezentacji dotyczące różnych typów krajobrazu i ich przydatności na cele turystyczne.

Wpływ lekcji na rozwój uczniów:

- Umiejętność rozwiązywania problemów,
- Poprawa pracy zespołowej,
- zaangażowanie do dyskusji i dążenie do kompromisu w podejmowanych wspólnie decyzjach.

SCENARIUSZ 14

Temat: Ogrody barokowe

Przedmiot: Ochrona i kształtowanie krajobrazu, klasa: 1 Technikum

Czas trwania: 90 minut (2x 45 minut)

Autor: Anna Urbańska

Cele lekcji:

- Motywacja do pozytywnego nastawienia podczas uczenia się.
- Zapoznanie uczniów z kompozycją ogrodów barokowych.
- Omówienie charakterystycznych cech i elementów ogrodów barokowych.
- Rozwijanie umiejętności projektowania barokowych ogrodów w Minecraftcie,

Po tej lekcji uczniowie potrafią:

- Określić: kompozycję i charakterystyczne elementy ogrodów barokowych (oś kompozycji, salon ogrodowy, boskiet, parter ogrodu, teatr, aleja).
- Tworzyć: projekt ogrodu barokowego.
- Rozplanowywać: elementów w ogrodzie barokowym.

Materiały potrzebne do lekcji:

- Notatniki i długopisy.
- Projektor multimedialny i prezentacja multimedialna.
- Komputery z zainstalowanym programem Minecraftem.



Scenariusze lekcji opracowane w ramach projektu „Dokształcanie nauczycieli poprawą jakości pracy w szkole „ w ramach projektu ERASMUS +

Obszar tematyki:

- Tematyka z zakresu architektury krajobrazu: stylizacja ogrodów.

Plan lekcji:

1. Wprowadzenie (10 minut)

- Powitanie uczniów.
- Krótkie omówienie tematu lekcji: Ogrody barokowe.
- Prezentacja multimedialna o ogrodach barokowych na przykładzie: Wersalu w Paryżu, Pałacu w Wilanowie.
- Porozmawiaj z uczniami o tym, co zauważyli w tych ogrodach i jakie są ich pierwsze wrażenia.

2. Rozwój lekcji:

Część teoretyczna (20 minut)

- Omówienie cech ogrodów barokowych: symetria, układ geometryczny, dziedziniec, salon ogrodowy, parter ogrodu, boskiet, topiary, aleje, labirynt, teatr, fontanny, rzeźby.
- Podkreśl lokalizację i przeznaczenie ogrodów barokowych: zostały zaprojektowane obok pałaców i miały wywrzeć wrażenie i reprezentować władzę właścicieli.

Część praktyczna: Tworzenie barokowego ogrodu w Minecraftcie (40 minut)

- Podział klasy na 4 grupy.
- Uruchomienie i logowanie do programu Minecraft.
- Zadanie dla uczniów: zaprojektuj i zbuduj barokowy ogród w Minecraftcie, używając różnych klocków i narzędzi.
- Przykłady: pokaż uczniom zdjęcia barokowego ogrodu zbudowanego w grze Minecraft.
- Wskazówka: Zachęć uczniów do kreatywności i eksperymentowania z różnymi kształtami, roślinami i elementami.

3. Podsumowanie (10 minut):

- Grupy prezentują swoje projekty i rozmawiają o podjętych decyzjach.
- Porozmawiaj o tym, jak trudne było to zadanie.

Działania:

- Rozwój kreatywności uczniów i dokształcanie w obsłudze Minecrafta.

Zakończenie:

Na podstawie wykonanego projektu student zna układ kompozycyjny i poprawne rozmieszczenie elementów w ogrodach barokowych.

Powtórzenie, refleksja lub rozszerzenie tematu na inne obszary



Scenariusze lekcji opracowane w ramach projektu „Dokształcanie nauczycieli poprawą jakości pracy w szkole”, w ramach projektu ERASMUS +

- Lekcja jest przydatna do omówienia innych stylów ogrodowych.

Kontynuacja działań

- Zadanie dla uczniów:
 1. Znajdź przykłady ogrodów barokowych na świecie.
 2. Narysuj projekt barokowego ogrodu.

SCENARIUSZ 15

Temat lekcji: Analiza i interpretacja wiersza „Grób Agamemnona” Juliusza Słowackiego z wykorzystaniem gry Minecraft.

Przedmiot: język polski, klasa 1 LO, Technikum

Nauczyciel: Justyna Smagacz

Czastrwania: 2 x 45 minut (do realizacji w bloku dwóch jednostek lekcyjnych)

Klasa: 3TGI (technikum grafiki i informatyki)

Materialy:

- komputery z zainstalowaną grą Minecraft
- przygotowane wcześniej przez uczniów zarysy świata Minecraft
- podręcznik lub wydrukowany fragment wiersza „Grób Agamemnona”
- tablica interaktywna lub projektor do wyświetlania informacji
- zdjęcia z wycieczki do Myken (Grecja)

Cel główny:

- analiza wiersza „Grób Agamemnona” w kontekście gry Minecraft

Cele szczegółowe:

- określenie roli odwołania do historii Grecji
- odnalezienie i określenie środków poetyckich
- omówienie symboliki w wierszu

Metody nauczania:

- aktywizująca: praca w grupach
- przekład intersemiotyczny
- GBL
- dyskusja

Kroki lekcji:



Scenariusze lekcji opracowane w ramach projektu „Dokształcanie nauczycieli poprawą jakości pracy w szkole „ w ramach projektu ERASMUS +

WPROWADZENIE (10 minut)

1. Przedstawienie celu lekcji oraz plan realizacji. Wyjaśnienie, że będą korzystać z gry Minecraft, aby lepiej zrozumieć wiersz „Grób Agamemnona”.
2. Zapytanie uczniów, czy grają w Minecraft.

CZĘŚĆ WŁAŚCIWA (45 minut)

1. Analiza wiersza „Grób Agamemnona” Juliusza Słowackiego. Przypomnienie, że wiersz jest jednym z najważniejszych utworów polskiego romantyzmu.
2. Głośne przeczytanie wiersza.
3. Wskazanie uczniów, którzy przeczytają wybrane fragmenty.
4. Omówienie głównego tematu, symboliki i emocji, które są obecne w wierszu (mrok, śmierć, tajemniczość, tęsknota, patriotyzm).
5. Wyświetlenie na tablicy multimedialnej zdjęć z wycieczki nauczyciela do Myken (aby pokazać Grób Agamemnona/Skarbiec Atreusza, jego strukturę, mury cyklopowe przypominające klocki Lego, które uczniowie będą odtwarzać w Minecraft).
6. Przygotowanie małego wycinka świata Minecraft, który będzie odzwierciedlał atmosferę i symbolikę wiersza „Grób Agamemnona”. Zwrócenie uwagi, że mogą wykorzystywać różne bloki, kształty i elementy w grze, aby przedstawić idee wiersza. Podział na małe grupy.
7. Prezentacja świata Minecraft.
Grupy prezentują swoje światy Minecraft odzwierciedlające atmosferę i symbolikę wiersza. Uczniowie wyjaśniają, co kierowało ich wyborami oraz jakie emocje chcieli pokazać przez swoje projekty.
8. Dyskusja i analiza.
Grupy dyskutują, wymieniają się spostrzeżeniami i refleksjami, wnioskami dotyczącymi związku między literaturą a grą w Minecraft i jak ten proces pozwolił im lepiej zrozumieć treść wiersza.

ZAKOŃCZENIE (5 minut)

Wnioski podsumowujące, refleksje uczniów. Podkreślenie, jak kreatywne podejście do nauki może pomóc w lepszym zrozumieniu i interpretacji tekstów literackich.

SCENARIUSZ 16

Temat lekcji: Struktura Sejmu RP z wykorzystaniem gry Minecraft.

Przedmiot: wiedza o społeczeństwie



Scenariusze lekcji opracowane w ramach projektu „Dokształcanie nauczycieli poprawą jakości pracy w szkole „ w ramach projektu ERASMUS +

Autor: Justyna Smagacz

Czas trwania: 45 minut

Klasa: 2 LO

Materiały:

- komputery z zainstalowaną grą Minecraft
- przygotowane wcześniej przez uczniów zarysy świata Minecraft
- podręcznik do wos-u
- rysunki lub plansze przedstawiające strukturę Sejmu RP
- tablica interaktywna lub projektor do wyświetlania informacji

Cel główny:

- zapoznanie uczniów z podstawowymi informacjami na temat struktury polskiego Sejmu

Cele szczegółowe:

- zrozumienie roli i funkcji poszczególnych organów Sejmu
- zastosowanie gry Minecraft do praktycznego zobrazowania struktury Sejmu.

Metody nauczania:

- aktywizująca: praca w parach
- GBL
- dyskusja

Kroki lekcji:

WPROWADZENIE: (5 minut)

Nauczyciel wyjaśnia, że Sejm jest jedną z dwóch izb polskiego parlamentu, organem ustawodawczym w Polsce. Przypomnienie definicji “bikameralizmu”.

CZĘŚĆ WŁAŚCIWA: (35 minut)

1. Prezentacja struktury Sejmu z wykorzystaniem plansz lub rysunków, aby zobrazować uczniom poszczególne jego elementy. Krótkie omówienie każdego organu Sejmu (tj. Marszałka Sejmu, Prezydium Sejmu, kluby parlamentarne, Konwent Seniorów). Wyjaśnienie roli posłów oraz ich zadań.
2. Budowanie struktury Sejmu.
Dobranie uczniów w pary do pracy przy komputerze. Każda para dostaje określone zadanie do wykonania: zbudowanie w Minecraft struktury Sejmu z uwzględnieniem jednego organu, z wykorzystaniem elementów dostępnych w grze.



Scenariusze lekcji opracowane w ramach projektu „Dokształcanie nauczycieli poprawą jakości pracy w szkole „ w ramach projektu ERASMUS +

3. W trakcie budowania struktury, nauczyciel zachęca uczniów do dyskusji na temat roli i funkcji poszczególnych organów Sejmu.

Pytania pomocnicze:

Jakie są zadania Marszałka Sejmu?

Czym zajmuje się Prezydium Sejmu?

Jakie są różnice między izbą niższą a izbą wyższą?

PODSUMOWANIE: (5 minut)

Po zakończeniu budowania struktur, uczniowie prezentują swoje prace na forum klasy. Wymieniają się spostrzeżeniami. Na koniec nauczyciel poleca, by wszystkie pary wysłały swoje projekty do wspólnej chmury/bazy danych np. nakonta w Microsoft Teams, aby zgromadzić informacje o wszystkich organach Sejmu w jednym miejscu dostępnym dla uczniów.

SCENARIUSZ 17

Temat lekcji: "Rozwiązywanie konfliktów w Minecraft Education"

Przedmiot: Zajęcia z wychowawcą

Czas trwania: 45 minut

Autor: Natalia Piekarska

Cele lekcji:

- Nauczyć uczniów podstawowych zasad i strategii rozwiązywania konfliktów.
- Zastosować teorię konfliktu w praktyce korzystając z Minecraft Education.
- Zachęcić uczniów do refleksji na temat konstruktywnych sposobów rozwiązywania konfliktów.

Materiały:

- Komputery z zainstalowanym Minecraft Education.
- Projektor lub telewizor do wyświetlania ekranu.

Scenariusz lekcji:

Wprowadzenie (5 minut):

- Powitanie uczniów i przedstawienie tematu lekcji - rozwiązywanie konfliktów w Minecraft Education.
- Krótkie omówienie znaczenia konfliktów w naszym życiu i jak mogą wpływać na nasze relacje.



Scenariusze lekcji opracowane w ramach projektu „Dokształcanie nauczycieli poprawą jakości pracy w szkole „ w ramach projektu ERASMUS +

Prezentacja teoretyczna (10 minut):

- Wyjaśnienie uczniom, czym jest konflikt i jakie mogą być przyczyny konfliktów.
- Omówienie różnych rodzajów konfliktów, takich jak konflikty interpersonalne, konflikty w grupie czy konflikty międzygrupowe.
- Przedstawienie reguł i strategii rozwiązywania konfliktów, takich jak komunikacja, empatia, negocjacje i kompromis.

Przykład sytuacji konfliktowej (10 minut):

- Przedstawienie uczniom krótkiego scenariusza konfliktu, który może wystąpić w świecie Minecraft.

Przykład: Dwaj uczniowie zbudowali różne struktury na wspólnej mapie i nie mogą się zdecydować, która jest lepsza.

- Podzielenie uczniów na dwie grupy i przypisanie im ról.
- Zadanie uczniom, aby spróbowali rozwiązać konflikt, korzystając z reguł i strategii, o których rozmawialiśmy wcześniej.

Ćwiczenia praktyczne w Minecraft Education (20 minut):

- Zalogowanie się do Minecraft Education na komputerach.
- Przydzielenie uczniom czasu na pracę w parach lub małych grupach, aby zbudowali wspólnie strukturę na wybranej mapie.
- Monitorowanie postępów uczniów i udzielanie wskazówek dotyczących konstruktywnego rozwiązywania ewentualnych konfliktów.
- Zachęcanie uczniów do korzystania z komunikacji, negocjacji i empatii podczas pracy nad projektem.

Podsumowanie i refleksja (5 minut):

- Podzielenie się wrażeniami i doświadczeniami z rozwiązywania konfliktu w Minecraft Education.
- Zapytanie uczniów o wnioski, jakie wyciągnęli z tej lekcji

SCENARIUSZ 18

Temat lekcji: Wady i zalety pracy zespołowej z wykorzystaniem PBL

Przedmiot: Podstawy przedsiębiorczości, klasa 2 LO

Czas trwania lekcji: 45 minut



Scenariusze lekcji opracowane w ramach projektu „Dokształcanie nauczycieli poprawą jakości pracy w szkole „ w ramach projektu ERASMUS +

Autor: Natalia Piekarska

Cele lekcji:

- Uświadomienie uczniom wad i zalet pracy zespołowej.
- Zrozumienie jak Problem-Based Learning (PBL) może pomóc w rozwiązaniu problemów zespołowych.
- Rozwinięcie umiejętności współpracy, komunikacji i krytycznego myślenia.

Materiały:

- Plansza do zapisywania myśli.
- Prezentacja multimedialna.
- Zadania PBL dla grup zespołowych.

Scenariusz lekcji:

Wprowadzenie (10 minut)

- Powitanie uczniów i wprowadzenie tematu lekcji.
- Wyjaśnienie, czym jest praca zespołowa i PBL.
- Zaprezentowanie celów lekcji.

Omówienie wad i zalet pracy zespołowej (15 minut)

- Podzielenie klasy na dwie grupy.
- Poproszenie jednej grupy o zidentyfikowanie wad pracy zespołowej, a drugiej grupy o znalezienie zalet.
- Każda grupa ma wybrać lidera, który będzie prezentował wyniki.
- Uczniowie mają dyskutować w swoich grupach przez 5 minut.
- Przedstawienie liderom grup czasu na podsumowanie wad i zalet pracy zespołowej.

Prezentacja wad i zalet pracy zespołowej (15 minut)

- Lider grupy wad przedstawia swoje spostrzeżenia. Uczniowie z drugiej grupy mają możliwość zadawania pytań i wyrażania sprzeciwu.
- Powtórzenie procesu dla lidera grupy zalet.
- Zachęcenie uczniów do dyskusji na temat przedstawionych wad i zalet.

Zastosowanie PBL w pracy zespołowej (15 minut)

- Wyjaśnienie, jak PBL może pomóc w rozwiązywaniu problemów zespołowych.
- Przedstawienie studium przypadku, które wymaga rozwiązania przez zespoły uczniowskie.



Scenariusze lekcji opracowane w ramach projektu „Dokształcanie nauczycieli poprawą jakości pracy w szkole „ w ramach projektu ERASMUS +

- Wydanie zadań PBL dla grup.
- Zasady rozwiązywania problemu:
 - Grupy mają 10 minut na analizę problemu.
 - Każda grupa powinna przedstawić rozwiązanie i wnioski.
- Monitorowanie postępów grup podczas rozwiązywania problemu.

Podsumowanie i refleksja (5 minut)

- Krótkie podsumowanie lekcji i jej celów.
- Zadanie uczniom, aby napisali jedno zdanie, w którym wyrażają swoje osobiste refleksje na temat pracy zespołowej i PBL.