



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 2: Umiejętność praktycznego wykorzystania rywalizacji w pracy na lekcji



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/>

Wszyscy nauczyciele biorący udział w szkoleniach w Grecji zapoznali się z programem Minecraft, próbowali swoich sił i wiedzą na czym polegają zadania programowania. Wiedzą także, że Gra może być rozgrywana w różnych trybach, w tym w trybie przetrwania, trybie kreatywnym i trybie przygodowym. Potrafią ocenić przydatność tej gry w nauczaniu swoich przedmiotów, wiedzą czym interesują się ich uczniowie i w jakim świecie funkcjonują. Pozwala to na poprawę relacji uczeń - nauczyciel i ułatwia uczniom pozytywne nastawienie do przedmiotu. Każdy nauczyciel po szkoleniu opracował 1 scenariusz z wykorzystaniem tej metody grywalizacji i przeprowadził lekcję otwartą (9 lekcji), w której ponownie uczestniczyli inni nauczyciele i dyrektor. Uczniowie po udziale w takiej lekcji sami szukają inspiracji do kolejnych lekcji, które podpowiadają swoim nauczycielom. Świadczy to o sukcesie metody, do której sami nauczyciele przed szkoleniem podchodzili bardzo sceptycznie, a po jej zastosowaniu większość z nich docenia jej skuteczność (zaangażowanie uczniów, łatwiejsze zapamiętywanie treści).



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

SCENARIUSZ 1

Temat lekcji: Stanisław Wokulski- czyli tak naprawdę kto?

Przedmiot: język polski

Czas trwania: 90 min. (2 jednostki lekcyjne)

Klasa: III liceum / technikum (w oparciu o podstawę programową)

Autor: Magdalena Barnaś

Cele lekcji:

1. Utrwalenie wiadomości na temat bohatera omawianej lektury – Stanisława Wokulskiego
2. Przypomnienie cech charakterystycznych romantyzmu i pozytywizmu
3. Analiza działań i postaw Wokulskiego w kontekście dwóch epok literackich i historycznych
4. Rozmijanie umiejętności argumentacji i interpretacji literackiej
5. Ćwiczenie konstruowania form wypowiedzi- życiorys i CV

Metody i formy pracy: praca w grupach, praca indywidualna, praca z wykorzystaniem technologii, dyskusja

Narzędzia: komputery z zainstalowaną grą Minecraft, karta pracy (CV Wokulskiego)

Wprowadzenie do lekcji:

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

Lekcja właściwa:

1. Nauczyciel prosi uczniów o przypomnienie najważniejszych wiadomości, które do tej pory udało się zgromadzić uczniom na temat Stanisława Wokulskiego w trakcie omawiania lektury (zakochany w Izabeli, posiada majątek, jest właścicielem sklepu, jego przyjacielem jest Rzecki, przebywał za granicą, jest przedstawicielem grupy społecznej kupców, wykształcony, niedoceniany przez arystokrację, itd.). Te wiadomości zostają zapisane w zeszycie w formie życiorysu lub CV (przypomnienie formy wypowiedzi). Nauczyciel może wykorzystać następujący szablon dla każdego ucznia (15 min.):



Projekt współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej „Erasmus+”



ZESPÓŁ SZKÓŁ
LICEALNYCH I TECHNICZNYCH
im. Jana Pawła II w Wojniezu

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



STANISŁAW WOKULSKI

DOŚWIADCZONY KUPIEC

PROFIL OSOBISTY

Jestem doświadczonym 46-letnim kupcem, który w łatwy sposób rozwiązuje problemy, zdobywa klientów i zarabia pieniądze.

NAJWAŻNIEJSZE UMIEJĘTNOŚCI

- pracowitość i upór w dążeniu do celu
- przedsiębiorczość
- umiejętność szybkiego uczenia się
- biegłe posługiwanie się językiem angielskim i francuskim
- doświadczenie w prowadzeniu spółek handlowych

DANE KONTAKTOWE

Stanisław Wokulski
Krakowskie Przedmieście / Warszawa
stanislaw.wokulski@o2.pl
598423658

REFERENCJE

Hopfer
jadlodajnia@hopferxxx.pl
893456842

DOŚWIADCZENIE ZAWODOWE

Prezes spółki handlu ze Wschodem

1878-1879

- Utrzymywanie kontaktów z p. Suzinem w celu podtrzymania związków handlowych między Rosją a Polską

Subiekt w sklepie Jana Mincla

1870-1876

- obsługa klientów

Subiekt w Jadłodajni u Hopfera

1854-1862

WYKSZTAŁCENIE

Szkoła Główna na kierunku matematyczno-fizycznym
1862, nauka przerwana z powodu udziału w powstaniu styczniowym

Szkoła Przygotowawcza

1860-1861

Źródło: Zobaczcie, kto chce dla nas pracować - I Liceum Ogólnokształcące Nowa Sarzyna (szkola-nowasarzyna.pl) (dostęp online: 4.07.2023 r.)

2. Nauczyciel zapisuje na tablicy hasła: romantyzm, pozytywizm. Uczniowie w formie burzy mózgów zapisują skojarzenia lub tworzą mapę mentalną związaną z tymi hasłami (5 min.)



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

3. Nauczyciel przedstawia kasie problem o rozwiązania: czy Wokulskiego można nazwać romantykiem czy pozytywistą? Uczniowie nie udzielają jeszcze odpowiedzi.
4. Podział klasy na dwie grupy: Romantycy i pozytywści. Wykorzystanie gry Minecraft do wykonania zadania (30 min.):

UWAGA: Dobrze jest nie dzielić uczniów na grupy ze względu na ich opinię związaną z byciem romantykiem lub pozytywistą przez Wokulskiego!

- a) Każda z grup otrzymuje zadanie związane z charakterystycznymi cechami swojego nurtu literackiego i historycznego; romantycy budują romantyczne miejsce w Minecraft, które odzwierciedli ich interpretację postaci Wokulskiego jako romantyka, zaś pozytywści stworzą miejsce odzwierciedlające ich wizję.
5. Prezentacja wyników i dyskusja (15 min):
 - a) Grupy prezentują swoje miejsca w Minecraft i krótko przedstawiają swoje argumenty, dlaczego Wokulski jest według nich romantykiem lub pozytywistą
 - b) Po prezentacjach uczniowie będą mieli możliwość zadawania pytań i komentowania argumentów drugiej grupy
 - c) Nauczyciel pełni rolę moderatora, dbając o płynny przebieg dyskusji i zachowując neutralność
6. Podsumowanie : nauczyciel dziękuje uczniom za zaangażowanie w dyskusję i podsumowuje główne argumenty i wnioski przedstawione przez uczniów. Przypomina zapisy z lektury, z których dowiadujemy się, że Wokulski łączył w sobie cechy zarówno pozytywistów, jak i romantyków. Przypomina, że Ignacy Rzecki to typowy romantyk, Ochocki to pozytywista, zaś Wokulski łączył w sobie te dwie epoki. (5 min.)
7. Zadanie domowe: zapisanie w zeszytach tabeli z najważniejszymi argumentami obu grup z dyskusji dotyczącej cech romantycznych i pozytywistycznych w biografii Stanisława Wokulskiego. (3 min.)



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

SCENARIUSZ 2

Przedmiot: Obsługa klienta i konsumenta, klasa 2 technikum – Technik żywienia

Temat: "Zarządzanie ludźmi - Budowanie efektywnych zespołów za pomocą Minecraft Education"

Autor: Agnieszka Kapek

Czas trwania: 90 minut (dwie jednostki lekcyjne)

Cele lekcji:

Przedstawienie podstawowych metod zarządzania ludźmi

Rozwijanie umiejętności budowania efektywnych zespołów

Wykorzystanie MinecraftEducation do praktycznego zastosowania zdobytych umiejętności

Materiały:

Komputery z zainstalowanym MinecraftEducation dla każdego uczestnika

Dostęp do serwera MinecraftEducation

Zespoły uczniowskie składające się z 4-5 osób

Przebieg lekcji:

Etap I Wprowadzenie (10 minut)

Nauczyciel wyjaśnia, że lekcja będzie dotyczyć zarządzania ludźmi i budowania efektywnych zespołów w środowisku MinecraftEducation.

Nauczyciel wprowadza uczniów do podstawowych metod zarządzania ludźmi, takich jak komunikacja, współpraca, delegowanie zadań, motywacja, rozwiązywanie konfliktów, i cele wspólne.

Etap II Tworzenie zespołów (15 minut)

Uczniowie są podzieleni na zespoły składające się z 4-5 osób.

Każdy zespół otrzymuje swoje własne przestrzenie na serwerze MinecraftEducation.

Etap III Praca w grupach (40 minut)

Nauczyciel przedstawia uczniom scenariusz zadania: Zespół musi zbudować efektywnie zarządzaną osadę w MinecraftEducation.

Każdy zespół musi wybrać lidera, który będzie odpowiedzialny za zarządzanie zespołem

Zadanie polega na:



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

- Zaplanowaniu i podzieleniu zadań w zespole.
- Komunikowaniu się i współpracy w celu skutecznego budowania osady.
- Rozwiązywaniu ewentualnych konfliktów w zespole.
- Motywowaniu członków zespołu do pracy nad wspólnym celem. d. Nauczyciel obserwuje postępy zespołów i udziela wsparcia, jeśli jest to konieczne.

Etap IV Prezentacje zespołowe (15 minut)

Każdy zespół prezentuje swoją osadę i opowiada o doświadczeniach związanych z zarządzaniem zespołem.

Uczniowie mają możliwość zadawania pytań i dzielenia się swoimi spostrzeżeniami.

Podsumowanie i refleksja (10 minut)

Nauczyciel prowadzi krótką dyskusję na temat doświadczeń i wniosków z lekcji.

Uczniowie dzielą się swoim doświadczeniem, które uzyskali podczas pracy z Minecraft Education.

SCENARIUSZ 3

Temat lekcji: Obsługa interesariuszy przy użyciu metody PBL (Problem-Based Learning)

Przedmiot: Zarządzanie i marketing, klasa III technikum

Autor: Anna Bodura

Czas trwania: 45 minut

Celelekcji:

- Zrozumienie znaczenia obsługi interesariuszy w zarządzaniu projektami.
- Rozwinięcie umiejętności identyfikacji, analizy i zarządzania interesariuszami.
- Zastosowanie metody PBL do rozwiązania rzeczywistego problemu związanego z obsługą interesariuszy.

Materiały:

- Tablica lub flipchart
- Markery
- Papier i długopisy dla uczniów
- Komputer lub projektor do wyświetlania multimediów

Scenariusz lekcji:

Wprowadzenie (5 minut):



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

- Powitanie uczniów I krótkie omówienie celów lekcji.
- Wyjaśnienie pojęcia "interesariusze" I ich znaczenia w zarządzaniu projektami.
- Podzielenie uczniów na grupy po 3-4 osoby.

Prezentacja problemu (10 minut):

- Wyświetlenie na ekranie lub podanie uczniom scenariusza problemowego związane z obsługą interesariuszy.

Przykład: "Jesteście członkami zespołu projektowego odpowiedzialnego za organizację festiwalu muzycznego w mieście. Jednak pojawiły się trudności w zarządzaniu interesariuszami, takimi jak lokalni mieszkańcy, władze miasta I sponsorzy. Waszym zadaniem jest opracowanie strategii obsługi tych interesariuszy."

Analiza problemu (10minut):

- Grupy uczniów mają za zadanie zidentyfikować I opisać głównych interesariuszy związanych z festiwalem muzycznym.
- Każda grupa powinna sporządzić listę interesariuszy oraz ich oczekiwań I wpływu na projekt.
- Grupy prezentują swoje wyniki przed całą klasą.

Poszukiwanie rozwiązań (15minut):

- Każda grupa otrzymuje zadanie opracowania strategii obsługi wybranych interesariuszy.
- Grupy dyskutują I tworzą plan działania, uwzględniając różne strategie komunikacji i podejścia do obsługi interesariuszy.
- Każda grupa prezentuje swoje propozycje przed całą klasą.

Podsumowanie I refleksja (5 minut):

- W programie mentimeter lub na tablicy lub flipcharcie tworzony jest zbiorczy spis strategii obsługi interesariuszy opracowanych przez grupy.
- Omówienie różnych pomysłów I wskazanie potencjalnych zalet I ograniczeń każdej strategii.
- Podkreślenie znaczenia elastycznego podejścia I dostosowywania strategii obsługi interesariuszy w zależności od konkretnych sytuacji.



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

Temat lekcji: Opisujemy świat Minecraft i znajdujemy literackie konteksty. Lekcja sprawdzająca wiadomości i umiejętności ze szkoły podstawowej.

Przedmiot: język polski, klasa I LO, Technikum

Nauczyciel: Justyna Smagacz

Czastrwania: 45 minut

Materiały:

- laptopy z zainstalowaną grą Minecraft
- podręczniki do języka polskiego Nowa Era

Metody nauczania:

- aktywizująca: praca w grupach
- GBL

Cele lekcji:

- Poznanie i zastosowanie słownictwa związanego z grą Minecraft.
- Rozwinięcie umiejętności opisywania obiektów, miejsc i zjawisk w języku polskim.
- Utrwalenie podstawowych zasad gramatycznych.

Przebieg lekcji:

Wstęp (5 minut):

1. Nauczyciel wita uczniów i wprowadza temat lekcji.
2. Krótkie przypomnienie zasad gramatycznych i słownictwa, które uczniowie mogą wykorzystać podczas opisywania świata Minecrafta.

Główna część (30 minut):

1. Podział uczniów na grupy.
2. Każda grupa otrzymuje dostęp do komputerów z zainstalowanym Minecraftem.
3. Uczniowie mają za zadanie eksplorować świat Minecrafta, odkrywać różne miejsca i obiekty oraz znajdować literackie konteksty.

Zadanie 1 - Opisywanie obiektów:

1. Każda grupa wybiera jeden obiekt w grze, który chcą opisać.
2. Uczniowie zastanawiają się nad wyglądem, funkcją i charakterystycznymi cechami wybranego obiektu.



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

3. Następnie piszą krótki opis obiektu w języku polskim, starając się używać jak najwięcej znanego słownictwa.

Zadanie 2 - Opisywanie miejsc:

1. Grupy wybierają różne miejsca w świecie Minecrafta, które chcą opisać.
2. Uczniowie poruszają się po wybranym miejscu, obserwują i zastanawiają się nad tym, jak je opisać.
3. Na podstawie swoich obserwacji, redagują opisy miejsc, starając się opisać ich wygląd, atmosferę i cechy charakterystyczne.

Zadanie 3 - Opisywanie zjawisk:

1. Nauczyciel przedstawia różne zjawiska, które mogą występować w grze Minecraft, takie jak burze, wulkany, czy pojawianie się potworów.
2. Uczniowie dyskutują na temat tych zjawisk oraz nad tym, jak je opisać.
3. Następnie tworzą krótkie opisy wybranych zjawisk, używając odpowiedniego słownictwa i zdań.

Podsumowanie (10 minut):

1. Nauczyciel zaprasza przedstawicieli każdej grupy do podzielenia się swoimi opisami obiektów, miejsc i zjawisk oraz do zaprezentowania literackich kontekstów (w jakich utworach znalazły się podobne miejsca, zjawiska lub obiekty).
2. Uczniowie prezentują swoje opisy przed całą klasą.
3. Nauczyciel ocenia opisy pod kątem poprawności gramatycznej, słownictwa i kreatywności.

Zakończenie:

1. Nauczyciel podsumowuje lekcję i ocenia pracę grup.

SCENARIUSZ 5

Temat lekcji: Współpraca zamiast rywalizacji z wykorzystaniem Project-Based Learning (PBL)

Przedmiot: Wiedza o społeczeństwie, klasa 2 LO

Czas trwania: 45 minut

Autor: Natalia Piekarska

Cele lekcji:



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

- Zrozumienie korzyści współpracy w porównaniu do rywalizacji.
- Rozwijanie umiejętności pracy zespołowej i komunikacji interpersonalnej.
- Stosowanie metod Project-Based Learning (PBL) do rozwiązywania rzeczywistych problemów.
- Uświadczenie znaczenia wzajemnego wsparcia i partnerstwa w pracy zespołowej.

Materiały potrzebne:

- Komputery z dostępem do internetu dla każdego uczestnika.
- Projektor multimedialny i ekran.
- Plansze i markery do pisanja.
- Papier, długopisy i inne materiały biurowe.

Scenariusz lekcji:

Wprowadzenie (5 minut):

- Powitaj uczniów i przedstaw cel lekcji.
- Zadaj pytanie otwarte: "Czy uważacie, że rywalizacja zawsze jest lepsza od współpracy? Dlaczego tak/nie?"
- Zachęć uczniów do podzielenia się swoimi poglądami i doświadczeniami dotyczącymi rywalizacji i współpracy.

Wprowadzenie teoretyczne (10 minut):

- Omów podstawowe różnice między rywalizacją a współpracą, zwracając uwagę na zalety i wady obu podejść.
- Wyjaśnij, jak współpraca może przyczynić się do efektywnej pracy zespołowej i osiągnięcia lepszych rezultatów.

Prezentacja metody Project-Based Learning (PBL) (10 minut):

- Przedstaw uczniom PBL jako metodę nauki, w której uczniowie rozwiązują rzeczywiste problemy, pracując w zespołach.
- Omów korzyści wynikające z PBL, takie jak rozwijanie umiejętności pracy zespołowej, kreatywności i rozwiązywania problemów.

Praca zespołowa w ramach projektu PBL (15 minut):

- Podziel klasę na zespoły po 4-5 uczniów.



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

- Przedstaw uczniom scenariusz projektu PBL, który wymaga współpracy i rozwiązania określonego problemu.
- Zapewniając odpowiednie wsparcie, pozwól uczniom na samodzielne rozwiązywanie problemu w ramach zespołów.
- Obserwuj postępy zespołów i udzielaj wsparcia, gdy jest to konieczne.

Prezentacja wyników i refleksja (5 minut)

- Omówienie doświadczeń uczniów i ich refleksji na temat współpracy w projekcie.
- Podkreślenie korzyści płynących z współpracy w porównaniu do rywalizacji.
- Wyciągnięcie wniosków dotyczących zastosowania współpracy w innych obszarach życia.

SCENARIUSZ 6

Tytuł: Rośliny jednoroczne, dwuletnie i wieloletnie metodą GBL (Game-Based Learning)

Przedmiot: Rośliny ozdobne, Klasa: 2, Technik architektury krajobrazu

Autor: Anna Urbańska

Czas trwania: 45 minut

Cele lekcji:

- Poznanie podziału roślin na: jednoroczne, dwuletnie i wieloletnie.
- Określenie różnic pomiędzy roślinami jednorocznymi, dwuletnimi i wieloletnimi.
- Pojęcie cykli życiowych roślin.
- Znajomość podstawowych gatunków dla poszczególnych grup roślin.
- Włączenie uczniów w realizację przebiegu lekcji.
- Rozwijanie umiejętności pracy zespołowej w grupie.

Materiały potrzebne na zajęcia:

- Projektor i prezentacja multimedialna.
- Karty pracy z zadaniami dotyczącymi cykli życiowych roślin.
- Plansza do gry o dowolnym układzie pól, karty pytań, pionki.

Plan lekcji:

Wprowadzenie (10 minut)



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

- Powitanie uczniów.
- Wytłumaczenie uczniom na czym polega metoda Game Based Learning (GBL), jako metoda nauczania.
- Krótka dyskusja na temat różnic pomiędzy roślinami jednorocznymi, dwuletnimi i wieloletnimi.

Część teoretyczna (15 minut)

- Zapoznanie uczniów z podziałem roślin ozdobnych na rośliny: jednoroczne, dwuletnie i wieloletnie.
- Prezentacja multimedialna: „Cykle życiowe roślin jednorocznych, dwuletnich i wieloletnich”.

Część praktyczna – gra (15 minut)

- Podział klasy na 3-4 grupy
- Określenie zasad gry:
 - Wszyscy gracze zaczynają z jednego pola „START”
 - Grę zaczyna najmłodszy z graczy, który losuje kartę z pytaniem. Osoba siedząca po prawej stronie odpowiada na pytanie.
 - Jeśli gracz odpowie poprawnie na pytanie, przesuwa się o jedno pole do przodu, jeśli odpowie niepoprawnie, cofa się o jedno pole do tyłu.
 - Osoba, która odpowiadała na pytanie losuje nową kartę z pytaniem i zadaje je osobie siedzącej po prawej stronie.
 - Grę wygrywa osoba która jako pierwsza dotrze na pole „META”.

Podsumowanie - dyskusja (5 minut)

Po zakończeniu gry, krótka dyskusja z uczniami i oraz omówienie pytań, które wystąpiły w grze.

Uczniowie dzielą się swoimi spostrzeżeniami i wnioskami na temat różnic pomiędzy roślinami jednorocznymi, dwuletnimi i wieloletnimi.

Wpływ lekcji na rozwój uczniów:

- Poprawa koncentracji i kształtowanie chęci do nauki – nauka poprzez zabawę,
- Poprawa umiejętności pracy w grupach,
- Świadome i wspólne podejmowanie decyzji.



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

SCENARIUSZ 7

Temat lekcji: ‘Creating a One-Week Healthy Diet Plan for a Diabetic who wants to lose weight’ 2.

– Tworzenie zdrowej diety tygodniowej dla odchudzającego się diabetyka 2.

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

Autor: Barbara Ludwiczak

Czas trwania: 45 minut

Podstawa programowa: CareerPaths Cooking

Cele lekcji:

- Ewaluacja pracy uczniów nad kompleksowym i zbilansowanym tygodniowym planem zdrowej diety dla cukrzyka przy jednoczesnym ćwiczeniu znajomości języka angielskiego.
- Utrwalenie słownictwa związanego ze zdrowym żywieniem, jak również słownictwa związanego z biologią i naukami medycznymi.
- Utrwalanie kompetencji społecznych poprzez pracę w grupach oraz pracę metodą projektu.
- Ćwiczenia umiejętności związanych z tworzeniem prezentacji, pracy z narzędziami takimi jak Google Slides, Microsoft Power Point, Canvas etc. – uczniowie mogą wybrać dowolne narzędzie.
- Podnoszenie kompetencji społecznych związanych z prezentowaniem przygotowanych materiałów na forum klasy.
- Odnoszenie się do innych przedmiotów – biologii oraz zasad żywienia człowieka.
- 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

Komputer/ laptop z dostępem do internetu.

Kabel HDMI



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

Nośnik – pen-drive

Plan lekcji:

Wprowadzenie (10 minut):

Przypomnienie celów oraz założeń projektu – stworzenia w język angielskim tygodniowej, kompleksowej, zdrowej diety dla cukrzyka.

Przypomnienie czterech typów cukrzyków, dla których diety miały zostać skomponowane.

Były to:

1. Kobieta w wieku 25 lat, BMI 35, informacje dodatkowe: chora na tarczycę
2. Chłopiec w wieku 7 lat, BMI 30
3. Mężczyzna w wieku 85, BMI 28
4. Kobieta w wieku 19, BMI 27 – informacje dodatkowe: jest weganą

Prezentacje grup -20 minut

Każda grupa prezentuje swoją dietę. Przyjmuje się, że jedna prezentacja trwa 5 minut. Prezentacje dokonywane są w języku angielskim. Każda grupa pokazuje i omawia szczegółową dietę na dany dzień, uzasadniając swój wybór dań oraz produktów żywnościowych.

Omówienie pracy oraz dyskusja (10 minut)

Uczniowie omawiają i dokonują ewaluacji swojej pracy. Dzielą się doświadczeniami, określają, co było dla nich najłatwiejsze, a co najtrudniejsze przy tworzeniu prezentacji oraz komponowaniu diety. Dokonują refleksji na temat dodatkowych wyzwań związanych z projektem. Wyzwania te mogą odnosić się zarówno do kompetencji językowych – zasobu słownictwa, gramatyki, stosowania struktur językowych jak i kwestii merytorycznych takich jak wiek diabetyka, stopień zagrożenia nadwagą lub otyłością, nawyki żywieniowe (weganizm). Ewaluacja pracy własnej związanej z prezentowaniem treści w języku angielskim. Omówienie kwestii dostępności różnych diet w języku angielskim w internecie – dokonanie ogólnej oceny materiałów dostępnych on-line. Ewaluacja językowa – zwrócenie uwagi na poprawność lub brak poprawności językowej.

Wnioski (5 minut):

Podsumowanie kluczowych informacji związanych z lekcją, zarówno jeśli chodzi o warstwę językową, jak i merytoryczną. Refleksja na temat przyszłości – pytanie, kto z uczniów chciałby kontynuować edukację na studiach z dziedziny dietetyki.



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

SCENARIUSZ 8

Temat lekcji: Poznajmy wierzenia starożytnych Greków za pomocą Minecrafta

(metoda Minecraft i projekt oparty na problemie (Project-Based Learning, PBL)

Przedmiot: Historia, klasa I LO, Technikum

Autor: Małgorzata Kornaś

Czas trwania: 45 minut

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 zainstalowaną grą Minecraft, wizualne przedstawienie mitologicznych postaci i symboli greckich, rzutnik,

FAZY	PRZEBIEG LEKCJI	UWAGI
FAZA PRZYGOTOWAWCZA	<u>1.Część porządkowo– organizacyjna:</u> – sprawdzenie obecności – uświadomienie celów lekcji – zapisanie tematu lekcji <u>Temat lekcji: Poznajmy wierzenia starożytnych Greków za pomocą Minecrafta</u> <u>2.Wprowadzenie do tematu:</u> – Nauczyciel pyta uczniów, czy znają jakiegokolwiek mitologię i jakie mają doświadczenia z grą Minecraft. – Nauczyciel wprowadza do mitologii greckiej.	pogadanka, rozmowa nauczająca z elementami wykładu grywalizacja- Minecraft
FAZA WYKONAWCZA	3.Opracowanie nowego materiału: – Nauczyciel przedstawia podstawowe informacje na temat greckiej mitologii, takie jak pochodzenie	grywalizacja -Elementy



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

	mitów, znaczenie bóstw i ich rola w życiu Greków. – Pokazuje wizualne przedstawienia ważnych postaci z mitologii greckiej oraz kluczowe symbole. 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. Objaśnia jak wykorzystać różne narzędzia w grze, aby aktywnie eksplorować świat mitologiczny. 5. Badanie mitologicznych postaci (10 minut): Nauczyciel dzieli klasę na grupy (4), przypisuje każdej grupie jedną mitologiczną postać-Zeus, Posejdon, Afrodyta, Ares) Każda grupa ma za zadanie znaleźć miejsca i przedmioty związane z ich postacią w świecie Minecrafta. Po zakończeniu badania, grupy przedstawiają pozostałym, czego się dowiedziały o swojej mitologicznej postaci - prezentacja efektów i podsumowanie.	Minecraft Pogadanka Project-Based Learning (PBL)
FAZA KONTROLNA	6. Podsumowanie i dyskusja (5 minut): – 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. 7. Praca domowa (5 minut): Nauczyciel prosi uczniów, aby wykonali zadanie domowe - prezentację pisemną lub graficzną na temat jednej	



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

	z mitologicznych postaci, która ich zainteresowała podczas lekcji. Scenariusz ten przedstawia sposób wykorzystania gry Minecraft do nauki o mitologii greckiej. – Nauczyciel wystawia grupom oceny.	
--	---	--

SCENARIUSZ 9

Temat: Dodatki do żywności (metoda PBL)

Przedmiot: Zasady żywienia człowieka. Klasa III technikum – Technik żywienia

Autor: Anna Węgrzyn

Czas trwania: 90 minut

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 stosowaniu dodatków do żywności
- Praca zespołowa, badanie problemu i prezentacja wyników.

Materiały:

Dziennik ustaw , produkty spożywcze, etykiety, prezentacja multimedialna.

Wstęp- 10 minut



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

- Powitanie uczniów.
- Krótkie omówienie tematu lekcji

Część teoretyczna - prezentacja- 30minut

- 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.