

Projekt „Szkoła młodych geniuszy” został współfinansowany ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Warmińsko-Mazurskiego na lata 2014-2020.

**Izabela Łukaszewicz**

**Scenariusz zajęć  
Zajęcia informatyczne  
Klasa VI**

**Temat: Tworzenie prostego wykresu.**

**Treści podstawy programowej**

- 1.1) komunikuje się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych;
- 1.2) odczytuje i prawidłowo interpretuje znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy;
- 1.3) prawidłowo zapisuje i przechowuje wyniki swojej pracy w komputerze i na nośnikach elektronicznych, a następnie korzysta z nich;
- 1.4) korzysta z pomocy dostępnej w programach;
- 4.3) wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym proste obliczenia, przedstawia je graficznie i interpretuje
- 6.1) korzysta z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomagania i wzbogacania realizacji zagadnień z wybranych przedmiotów.

**Kompetencje kluczowe**

- Formułowanie krótkich wypowiedzi pod względem merytorycznym i językowym;
- Wykorzystanie wiedzy w praktyce.

**Cele zajęć**

Uczeń:

- Prawidłowo rozpoczyna i kończy pracę z programem;
- umie tworzyć wykres na podstawie danych z arkusza;
- potrafi interpretować dane przedstawione na wykresie;
- nadaje arkuszowi odpowiedni format, dbając o jego czytelność, przejrzystość i estetykę;
- umie stosować zdobyte umiejętności obsługi arkusza kalkulacyjnego w sytuacjach praktycznych.
- potrafi wprowadzić w polu adresowym przeglądarki podany adres internetowy i otworzyć stronę,
- przegląda otwartą stronę WWW i omawia jej zawartość,

**Cele wychowawcze**

Uczeń:

- Dbą o sprzęt komputerowy i prawidłowo z niego korzysta,

Projekt „Szkoła młodych geniuszy” został współfinansowany ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Warmińsko-Mazurskiego na lata 2014-2020.

- zwraca uwagę na zachowanie prawidłowej pozycji ciała przy pracy z komputerem, zachowuje bezpieczną odległość oczu od monitora,
- pomaga innym w razie trudności wynikających z obsługi komputera,
- dba o utrzymanie porządku na dysku komputera,
- jest dokładny i staranny w pracy,
- dba o poprawność językową, ortograficzną i interpunkcyjną, poprawia popełniane błędy,
- słucha poleceń nauczyciela.

### **Metody i formy pracy na lekcji**

- Pokaz z wykorzystaniem projektora,
- Gra w „Milionerów” na stronie <https://learningapps.org/5460544>
- pogadanka,
- praca z komputerem,
- ćwiczenia praktyczne

### **Przebieg lekcji**

1. Wprowadzenie w temat, podanie celów lekcji.
2. Omówienie kryteriów oceniania ćwiczenia.
3. Rozmowa nauczyciela z uczniami.
4. Pokaz tworzenia wykresów.
5. Samodzielne wykonanie ćwiczenia przez uczniów.
6. Prezentacja prac wykonanych przez chętnych uczniów.
7. Rozwiązanie przez grę w „Milionerów” w aplikacji Learningapps.org krótkiego sprawdzianu dotyczącego arkusza kalkulacyjnego.
8. Podsumowanie i ocena pracy podczas lekcji.
9. Prawidłowe zakończenie pracy z programem i komputerem.