

Z ortografią na wesoło - scenariusz zajęć z wykorzystaniem komputera -klasa 2

TEMAT: Utrwalenie pisowni wyrazów z trudnością ortograficzną z wykorzystaniem programu „ Gry Magdaleny”. Uzupełnianie luk w wyrazach w gotowym tekście .

Liczba uczniów: do 20 osób

Czas trwania zajęć: 2 godz.

Miejsce zajęć: sala komputerowa, 12 stanowisk

Uczeń potrafi:

- uruchomić program z ikony na pulpicie
- obsługiwać program
- posługiwać się myszką
- różnicować wyrazy z trudnością ortograficzną

Przebieg zajęć:

1.Przypomnienie przez uczniów dowolnych poznanych wyrazów posiadających jakąkolwiek trudność ortograficzną.

Przypomnienie i omówienie zasad ortograficznych.

Przypomnienie zasad posługiwania się komputerem.

2.Uruchomienie programu Gry Magdaleny z ikony na pulpicie.

3.Omówienie przez nauczyciela zasad działania gry.

4.Wybór tematyki wskazanej przez nauczyciela – zwierzątka .

5.Wyjaśnienie przez nauczyciela sposobu wykonywania ćwiczenia.

Uczniowie wybierają puzzle wskazane przez nauczyciela, następnie wybrane przez siebie ilustracje układają w jedną całość, a potem podpisują rysunki. Jeżeli uczeń popełni błąd, wykonuje ćwiczenie od początku. Jeśli zadanie wykonane jest dobrze uczeń otrzymuje brawa.

6. Praca z programem; jeśli ćwiczenia nie sprawiają większych trudności – uczeń może przejść na wyższy poziom.

7. Wyjście z programu; poprawne zamknięcie komputerów .

8.Uzupełnianie luk w wyrazach w przygotowanym przez nauczyciela tekście. Wyrazy będą pochodzić z gry; w ten sposób nauczyciel może sprawdzić na ile został opanowany dany materiał.

9.Sprawdzenie poprawności wykonania zadań, zgromadzenie prac w segregatorach. W nagrodę za dobrze wykonaną pracę uczniowie mogą pobawić się na stronach www przeznaczonych dla dzieci.