

## **Autor/autorka**

Katarzyna Bauman

## **1. Etap edukacyjny i klasa**

- szkoła podstawowa - klasa VII

## **2. Przedmiot**

- informatyka

## **3. Temat zajęć:**

Kartka walentynkowa w Canvie

## **4. Czas trwania zajęć**

45 minut

## **5. Uzasadnienie wyboru tematu**

W dzisiejszych czasach częściej dostaniemy kartki w postaci elektronicznej w związku z powyższym chcę zachęcić uczniów do samodzielnego stworzenia takiej kartki w programie Canva

## **6. Uzasadnienie zastosowania technologii**

Uczniowie mogą dowolnie korzystać z różnych naklejek, zdjęć, dokonują wybory tła, oraz różnego rodzaju czcionki. Nie każdy ma talent plastyczny a w tym programie nie obawiają się, że im coś nie wyjdzie tylko projektują kartkę z gotowych elementów.

## **7. Cel ogólny zajęć**

Rozbudzenie u uczniów kreatywności, wykazanie się swoją fantazją oraz pomysłowością.

## **8. Cele szczegółowe zajęć**

1. Prezentacja programu Canva
2. Zapoznanie uczniów z programem oraz jego zasobami
3. Tworzenie własnej kartki

## **9. Metody i formy pracy**

Praca indywidualna, obrazowa, różnorodna, pokaz z wyjaśnieniem

## **10. Środki dydaktyczne**

Komputery i tablety wyposażone w program Canva

[https://www.canva.com/pl\\_pl/](https://www.canva.com/pl_pl/)

## **11. Wymagania w zakresie technologii**

Komputery i tablety wyposażone w program Canva jeden sprzęt dla jednego ucznia oraz ekran multimedialny dla nauczyciela

## **12. Przebieg zajęć**

## **Czynności wstępne i organizacyjne**

Wejście uczniów do pracowni, włączenie komputerów, sprawdzenie listy obecności, włączenie programu Canva oraz przedstawienie przez nauczyciela zasady tworzenia kartek w programie Canva.

### **Aktywność nr 1**

#### Temat:

Porównanie programów graficznych

#### Czas trwania

10 minut

#### Opis aktywności

Nauczyciel odwołuje się do wcześniejszych prac wykonywanych w programach graficznych i udziela niezbędnych wskazówek oraz odnosi się do podobnych funkcji w tych programach.

### **Aktywność nr 2**

#### Temat

Analiza wykonania zadania

#### Czas trwania

10 minut

#### Opis aktywności

Uczniowie dokonują przemyśleń na temat funkcji programu oraz sposób w jaki można wykonać pracę. Dzięki pytaniom i naprowadzeniom ze strony nauczyciela pogłębiają swoją wiedzę oraz dokonują analizy wykonania pracy.

### **Aktywność nr 3**

#### Temat

Wykorzystanie wiedzy i umiejętności

#### Czas trwania

5 minut

#### Opis aktywności

Nauczyciel poprzez zadawanie pytań uczniom nakierowuje ich na poprawne wykonania pracy oraz wskazuje na różnego rodzaju możliwości wykorzystania swoich umiejętności i wiedzy w praktyce.

#### **Aktywność nr 4**

##### Temat

Naprowadzanie

##### Czas trwania

20 minut

##### Opis aktywności

Uczniowie podczas wykonywania zadania zadają pytania nauczycielowi w celu naprowadzenia na poprawność wykonania zadania. Nauczyciel służy swoją pomocą i ewentualnie dokonuje korekty pracy bądź naprowadza na właściwe wykonanie zadania.

#### **Podsumowanie lekcji**

Kilka minut przed zakończeniem lekcji nauczyciel zadaje pytanie uczniom czy podoba im się tworzenia w taki sposób np. kartek okazjonalnych i czy by potrafili stworzyć sami plakat, broszurę czy inne rzeczy

#### **13. Sposób ewaluacji zajęć**

Wydrukowanie wszystkich prac i umieszczenie ich na gazetce szkolnej

#### **14. Licencja**

CC0 1.0 Universal - Przekazanie do Domeny Publicznej. [Przejdź do opisu licencji](#)

#### **15. Wskazówki dla innych nauczycieli korzystających z tego scenariusza**

#### **16. Materiały pomocnicze**

#### **18. Forma prowadzenia zajęć:** stacjonarna

