

Scenariusz z serii iPad w klasie



Kosmos

Scenariusz lekcji z iPadem dla klas 4-8

Przyroda | Fizyka | Geografia | 60-90 min

O SCENARIUSZU

Projekt interdyscyplinarny „Kosmos” realizowany metodą Project Based Learning angażuje uczniów klas 4–8 w aktywne odkrywanie tajemnic Wszechświata poprzez pracę zespołową i wykorzystanie nowoczesnych technologii. Uczniowie samodzielnie badają wybrane zagadnienia, takie jak planety, gwiazdy czy eksploracja kosmosu, a następnie tworzą projekty w formie filmów, prezentacji lub książek cyfrowych w aplikacji Book Creator. Dzięki pracy z iPadami rozwijają kompetencje cyfrowe, uczą się krytycznego myślenia oraz skutecznej komunikacji, a finalna prezentacja projektów wzmacnia ich zaangażowanie i poczucie sprawczości.

INFORMACJE OGÓLNE

Klasa:	4-8
Obszar:	Przyroda, Geografia
Czas trwania:	60-90 minut
Forma pracy:	Indywidualnie lub w niewielkich grupach
Aplikacja iOS:	Aplikacja Book Creator, iMovie, aplikacja do tworzenia Mindmap
Poziom trudności:	Podstawowy
Potrzebny sprzęt:	iPad (1 na ucznia lub 1 na grupę).

KOMPETENCJE KLUCZOWE

Kreatywność i ekspresja twórcza- Uczniowie rozwijają wyobraźnię oraz umiejętność wyrażania emocji poprzez sztukę inspirowaną twórczością van Gogha.

Współpraca i praca zespołowa - Dzieci uczą się działania w grupie, dzielenia ról i wspólnego podejmowania decyzji podczas realizacji projektu.

Myślenie krytyczne i refleksyjne -Uczniowie analizują dzieła sztuki, interpretują je oraz podejmują decyzje dotyczące własnych działań projektowych.

Kompetencje cyfrowe -Dzieci wykorzystują technologie (np. Book Creator) do tworzenia i prezentowania efektów swojej pracy.

PRZEBIEG LEKCJI

Etap	Opis działań
Wprowadzenie do projektu (Entry Event)	Uczniowie rozpoczynają projekt od obejrzenia inspirującego materiału o kosmosie wyświetlanego na iPadzie lub ekranie, który pobudza ich ciekawość i zainteresowanie tematem. Następnie zapisują w aplikacji Notatki swoje skojarzenia, pytania oraz obszary, które chcieliby zgłębić, co pozwala na sformułowanie głównego problemu badawczego projektu.
Badanie i odkrywanie informacji (Inquiry & Research)	Uczniowie pracując w grupach wybierają konkretny temat związany z kosmosem (np. planety, gwiazdy, czarne dziury, eksploracja kosmosu) i korzystając z iPadów wyszukują informacje, analizują źródła oraz tworzą notatki cyfrowe. Gromadzą również materiały wizualne, które będą wykorzystane w dalszych etapach projektu.
Planowanie działań projektowych (Planning)	Na tym etapie uczniowie ustalają formę swojego projektu (np. film, prezentacja, książka cyfrowa, model) oraz planują kolejne kroki działania. Korzystając z iPadów tworzą plan pracy i dzielą role w grupie, co pozwala im rozwijać umiejętności organizacyjne oraz odpowiedzialność za powierzone zadania.
Realizacja projektu (Creation)	Uczniowie przystępują do tworzenia swoich projektów, wykorzystując iPady do nagrywania filmów, tworzenia prezentacji, projektowania treści lub dokumentowania pracy. Korzystają z narzędzi takich jak iMovie, Canva czy Book Creator, łącząc wiedzę merytoryczną z kreatywnym działaniem.
Monitorowanie postępów i informacja zwrotna (Feedback)	W trakcie pracy uczniowie regularnie prezentują postępy projektu nauczycielowi i rówieśnikom, korzystając z iPadów do prezentacji materiałów. Otrzymują informację zwrotną, dzięki której mogą ulepszać swoje projekty, poprawiać błędy oraz rozwijać swoje pomysły.
Prezentacja efektów projektu (Public Presentation)	Uczniowie przedstawiają swoje projekty przed klasą lub szerszą publicznością, wykorzystując iPady do wyświetlania filmów, prezentacji lub książek cyfrowych. Każda grupa omawia swój temat, dzieli się zdobytą wiedzą oraz odpowiada na pytania, rozwijając umiejętności komunikacyjne i prezentacyjne.
Refleksja nad procesem uczenia się (Evaluation & Reflection)	Na zakończenie projektu uczniowie dokonują podsumowania swojej pracy, zastanawiając się nad tym, czego się nauczyli oraz jakie trudności napotkali. Korzystając z iPadów mogą zapisać swoje refleksje lub wypełnić krótką ankietę, co pozwala im świadomie ocenić proces uczenia się i własne zaangażowanie.

CO POTRAFI APLIKACJA BOOK CREATOR NA TEJ LEKCJI?

Funkcja	Opis
Tworzenie produktu końcowego projektu	Book Creator umożliwia uczniom stworzenie spójnej, multimedialnej książki, która stanowi finalny efekt ich pracy projektowej i podsumowuje zdobytą wiedzę o kosmosie.
Dokumentowanie procesu pracy	Aplikacja pozwala uczniom dodawać zdjęcia z kolejnych etapów projektu, dzięki czemu mogą pokazać nie tylko efekt końcowy, ale również przebieg swojej pracy i rozwój pomysłów.
Rozwijanie umiejętności komunikacji	Dzięki funkcji nagrywania głosu uczniowie mogą opowiadać o swoich projektach, tłumaczyć zagadnienia oraz ćwiczyć jasne i zrozumiałe przekazywanie informacji.
Integracja treści i kompetencji cyfrowych	Book Creator łączy tekst, obraz, dźwięk i elementy graficzne, co pozwala uczniom rozwijać umiejętności tworzenia nowoczesnych treści cyfrowych i świadomego korzystania z technologii.
Wspieranie pracy zespołowej	Tworzenie książki wymaga współpracy i podziału ról w grupie, co sprzyja rozwijaniu kompetencji społecznych oraz odpowiedzialności za wspólny efekt projektu.

JAK STORYTELLING WSPIERA TĘ LEKCJĘ ?

Porządkującą wiedzę	Umożliwia przedstawienie procesów zachodzących w ludzkim ciele w formie logicznej historii (początek–przebieg–zakończenie)
Wspierającą rozumienie	Pomaga zrozumieć zależności przyczynowo-skutkowe poprzez narrację (np. „co dzieje się najpierw, a co potem”).
Ułatwiająca zapamiętywanie	Przekształca treści biologiczne w opowieść, co zwiększa trwałość wiedzy.
Wzmacniającą kreatywność	Zachęca do tworzenia własnych historii i interpretacji procesów biologicznych z wykorzystaniem animacji w Keynote.
Budującą zaangażowanie	Sprawia, że nauka staje się ciekawa i bliska doświadczeniom dziecka poprzez nadanie jej formy opowieści.

**Scenariusz zrealizowany w ramach programu iPad w Klasie
Apple Professional Learning**