

SCENARIUSZ LEKCJI

Temat: „Tajemnicza wyprawa do lasu” – poznajemy mieszkańców lasu i tworzymy opowieść

Klasa: II j

Czas: 45 minut

Rodzaj zajęć: edukacja polonistyczna z elementami edukacji przyrodniczej i cyfrowej

Cele lekcji

Cel główny:

Rozwijanie umiejętności czytania ze zrozumieniem, wypowiadania się oraz tworzenia krótkiej opowieści przy wykorzystaniu nowoczesnych technologii.

Uczeń:

- rozpoznaje i nazywa wybrane zwierzęta leśne,
- potrafi podać kilka informacji o mieszkańcach lasu,
- słucha tekstu ze zrozumieniem,
- odpowiada na pytania dotyczące tekstu,
- wskazuje bohaterów, miejsce i wydarzenia w opowiadaniu,
- tworzy ustnie zakończenie historii,
- współpracuje z innymi uczniami,
- korzysta z technologii cyfrowych w sposób bezpieczny i odpowiedzialny,
- wie, że treści stworzone przez sztuczną inteligencję należy sprawdzać.

Metody pracy

- rozmowa kierowana,
- burza mózgów,
- praca z tekstem,
- metoda aktywizująca,
- elementy gamifikacji,
- metoda problemowa,
- wykorzystanie narzędzi cyfrowych i AI.

Środki dydaktyczne

- komputer nauczyciela,
- projektor/tablica multimedialna,
- przygotowana prezentacja,
- **Canva** – ilustracje/flashcards,
- **ChatGPT** – przygotowanie opowiadania i pytań,
- **Wordwall** – gra interaktywna,
- **Kahoot!** – quiz podsumowujący,

PRZEBIEG LEKCJI

1. Tajemniczy początek – „Gdzie jesteśmy?” – 5 minut

Nauczyciel wyświetla na tablicy przygotowaną w **Canvie** ilustrację tajemniczego lasu.

Na ekranie pojawiają się kolejno sylwetki zwierząt: lisa, sowy, jeża, wiewiórki i jelenia.

Nauczyciel pyta:

- Gdzie możemy spotkać te zwierzęta?
- Co możemy usłyszeć w lesie?
- Jakie zwierzęta mieszkają w polskich lasach?
- Które z tych zwierząt prowadzi nocny tryb życia?
- Jak myślicie, co może wydarzyć się podczas tajemniczej wyprawy do lasu?

Dzieci zgłaszają swoje pomysły.

2. „Poznaj leśnych bohaterów” – 5 minut

Nauczyciel pokazuje przygotowane wcześniej **flashcards w Canvie**.

Na każdej karcie znajduje się:

- ilustracja zwierzęcia,
- jego nazwa,
- jedna ciekawostka.

Przykładowo:

SOWA

„Sowa świetnie widzi po zmroku.”

JEŻ

„Jeż jest aktywny głównie nocą.”

WIEWIÓRKA

„Wiewiórka gromadzi zapasy pożywienia.”

Dzieci próbują odgadnąć zwierzę przed odsłonięciem nazwy.

Nauczyciel zwraca uwagę, że materiały zostały przygotowane z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych.

3. „Tajemnicza wyprawa” – opowiadanie przygotowane z pomocą AI – 10 minut

Nauczyciel mówi:

„Mam dla was niezwykłą historię. Została przygotowana z pomocą sztucznej inteligencji. Ale pamiętajcie – AI może się czasem pomylić, dlatego zawsze sprawdzamy informacje.”

Nauczyciel wyświetla na tablicy krótkie opowiadanie przygotowane wcześniej w **ChatGPT**.

Tekst:

Tajemnicza wyprawa

Pewnego jesiennego popołudnia Zosia i Kuba wybrali się z dziadkiem na spacer do lasu. Nagle usłyszeli ciche: „Szuuu, szuuu!”. Zatrzymali się i zaczęli nasłuchiwać.

Za wielkim dębem zobaczyli małą wiewiórkę. Zwierzątko trzymało w łapkach coś błyszczącego.

– Co to może być? – zapytał Kuba.

Dzieci podeszły bliżej. Wiewiórka szybko pobiegła między drzewa. Zosia i Kuba ruszyli za nią.

Po chwili dotarli do starego pnia. Tam zobaczyli...

STOP!

Nauczyciel zatrzymuje historię.

4. „Co było dalej?” – tworzenie historii – 7 minut

Dzieci pracują w parach.

Każda para otrzymuje zadanie:

Wymyślcie, co Zosia i Kuba zobaczyli za starym pniem.

Nauczyciel może podać dzieciom pomocnicze pytania:

- Co znaleźli?
- Jak wyglądało?
- Kto jeszcze pojawił się w lesie?
- Co zrobiły dzieci?
- Jak zakończyła się przygoda?

Chętne pary przedstawiają swoje zakończenia.

Nauczyciel zapisuje najciekawsze pomysły na tablicy.

Ważny element:

Nauczyciel pokazuje dzieciom, że **AI może pomóc stworzyć początek historii, ale człowiek może ją samodzielnie rozwijać i wymyślać własne pomysły.**

5. „Leśny detektyw” – Wordwall – 8 minut

Nauczyciel uruchamia przygotowaną wcześniej w **Wordwall** grę.

Przykładowa gra:

„Dopasuj zwierzę do ciekawostki”

Dzieci kolejno dopasowują:

-  Jeż → aktywny głównie nocą
-  Sowa → dobrze widzi po zmroku
-  Wiewiórka → gromadzi zapasy
-  Lis → jest ssakiem
-  Jeleń → żyje w lesie

Można wykorzystać tryb „**Match up**”.

Jeżeli nie ma możliwości, aby każde dziecko korzystało z urządzenia, gra odbywa się wspólnie na tablicy interaktywnej.

Nauczyciel zaprasza kolejne osoby do wykonania zadania.

6. „Leśny rytm”

Opcjonalnie nauczyciel odtwarza krótką, wcześniej przygotowaną w **Suno** piosenkę o lesie.

Dzieci mogą podczas słuchania wykonywać proste ruchy:

- sowa – machanie rękami,
- wiewiórka – skakanie,
- jeż – zwijanie się w kulkę,
- lis – ciche chodzenie.

Ten element pozwala dzieciom na chwilę ruchu po pracy przy tablicy.

7. Wielki finał – Kahoot! – 5 minut

Na zakończenie nauczyciel uruchamia przygotowany wcześniej **Kahoot!** z 5 krótkimi pytaniami.

Przykładowe pytania:

1. Które zwierzę jest aktywne głównie nocą?

A. Jeż

- B. Bocian
- C. Motyl

2. Co robi wiewiórka przed zimą?

- A. Buduje gniazdo na ziemi
- B. Gromadzi zapasy
- C. Odlatuje do ciepłych krajów

3. Gdzie rozgrywała się historia Zosi i Kuby?

- A. Nad morzem
- B. W lesie
- C. W mieście

4. Kto pomagał dzieciom podczas wyprawy?

- A. Wiewiórka
- B. Delfin
- C. Pingwin

5. Czy każda informacja wygenerowana przez AI musi być prawdziwa?

- A. Tak
- B. Nie – informacje należy sprawdzać

8. Ewaluacja

Nauczyciel wyświetla trzy symbole:



Wiem i potrafię.



Jeszcze trochę poćwiczę.



Potrzebuję pomocy.

Dzieci pokazują wybrany symbol gestem lub na przygotowanej karcie.

Nauczyciel pyta: „Czego nowego dowiedzieliście się dzisiaj?” oraz: „Która część naszej cyfrowej wyprawy podobała wam się najbardziej?”