

Historia – Ludmiła Pilecka – Świat w dwudziestoleciu międzywojennym
– lekcja powtórzeniowa



Scenariusz pt. „Świat w dwudziestoleciu międzywojennym
– lekcja powtórzeniowa”

OPRACOWANIE, REALIZACJA	Ludmiła Pilecka
PRZEDMIOT	historia
KLASA/GRUPA	klasa 7 – szkoła podstawowa
TEMAT	Świat w dwudziestoleciu międzywojennym – lekcja powtórzeniowa
CELE OGÓLNE	• zrozumienie wydarzeń zachodzących w dwudziestoleciu międzywojennym, • kształtowanie umiejętności współpracy.
CELE SZCZEGÓŁOWE	Uczeń: • opisuje sytuację polityczną i gospodarczą w okresie międzywojennym, • porównuje systemy totalitarne w krajach europejskich, • współpracuje w grupie.
METODY PRACY	ćwiczenia interaktywne, quiz online, pogadanka kierowana.
FORMY ORG. PRACY	zbiorowa, indywidualna, grupowa.
ŚRODKI DYDAKTYCZNE	• monitor interaktywny / tablica interaktywna, • interaktywna mapa w aplikacji LearningApps, • aplikacja Random Team Generator, • interaktywna tablica z teleturniejem typu Jeopardy / Vabank, • quiz w aplikacji Quizizz, • smartfony, tablety.
PRZEBIEG LEKCJI/ZAJĘĆ	
Nazwa działania	Opis działań
Powitanie	Powitanie uczniów i sprawdzenie obecności.
Wprowadzenie do tematu	Przedstawienie celów lekcji:
Realizacja tematu	1. Przypomnienie zmian, które zaszły na mapie Europy po I wojnie światowej – praca z mapą (ćwiczenie interaktywne w serwisie LearningApps: https://learningapps.org/watch?v=pcz6905j524). 2. Klasowy teleturniej (aplikacja Flipity Quiz Show: https://tiny.pl/8rhnn0rv): a) nauczyciel dzieli uczniów na grupy; można wykorzystać Random Team Generator (https://www.randomlists.com/team-generator), który losowo przydzieli uczniów, można wybrać inną metodę, b) ustalenie zasad (np. uczniowie odpowiadają grupowo

Historia – Ludmiła Pilecka – Świat w dwudziestoleciu międzywojennym
– lekcja powtórzeniowa

Podsumowanie	po krótkim naradzeniu się lub za każdym razem odpowiada inny członek grupy; błędna odpowiedź skutkuje ujemnymi punktami lub tylko brakiem punktów; jeśli członek drużyny nie odpowie na pytanie, drużyna przejmuje pytanie, ale za połowę punktów; jeśli drużyna nie odpowie na pytanie, przejmuje je drużyna, która zgłosiła się jako pierwsza itp.), c) przedstawiciele drużyn wybierają dziedzinę i stopień trudności – jest to okazja do samooceny swojej dotychczasowej wiedzy, po każdym pytaniu odpowiedź jest odpowiednio komentowana lub uzupełniana przez innych uczniów lub nauczyciela. Ogłoszenie zwycięskiej drużyny, wskazanie uczestników, którzy zdobyli największą liczbę punktów dla swoich drużyn. Quiz w aplikacji Quizizz (https://tiny.pl/c43-hqht) – uczniowie wykonują go na własnych urządzeniach lub tabletach szkolnych.
Ewaluacja	Rozmowa ewaluacyjna, np.: – Co już umiem, a co sprawiło mi największy problem? – Czy podobała mi się taka forma powtórzenia? Ocena zaangażowania i współpracy w grupie.
Bibliografia	1. Małkowski T., <i>Historia 7. Podróże w czasie</i>, Gdańsk 2017. 2. Bąbel P., Wiśniak M., <i>Jak uczyć żeby nauczyć</i>, Warszawa 2008. 3. Kordziński J., <i>Szkoła uczenia się</i>, e-book 2008.

Oprac. Ludmiła Pilecka
Konsultacja merytoryczna:
dr Sławomir Maślikowski



Licencja Uznanie autorstwa
Użycie niekomercyjne 4.0 Polska