



SZKOŁA DLA INNOWATORA



Fundusze Europejskie
Inteligentny Rozwój



**Rzeczpospolita
Polska**

Unia Europejska
Europejski Fundusz
Rozwoju Regionalnego



PROJEKT REALIZOWANY JEST PRZEZ:



PARTNERAMI PROJEKTU SĄ:



PROJEKT WSPIERAJĄ:



Projekt Szkoła dla innowatora współfinansowany jest ze środków Unii Europejskiej, w ramach Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego, Program Operacyjny Inteligentny Rozwój 2014-2020, Priorytet 2: Wsparcie otoczenia i potencjału przedsiębiorstw do prowadzenia działalności B+R+I, Działanie 2.4: „Współpraca w ramach krajowego systemu innowacji” PO IR, Poddziałanie 2.4.1. inno_LAB-Centrum analiz i pilotaży nowych instrumentów.



Kolonie w czasach epidemii

Karta zadania nr 58 (możliwa praca zdalna) dla nauczyciela/nauczycielki

Główne cele zadania

- ✓ Zaplanujesz wypoczynek letni dla dzieci zgodnie z wytycznymi obowiązującymi na terenie kraju w związku z epidemią COVID-19 .
- ✓ Poznasz atrakcje turystyczne Kaszub.

Kryteria sukcesu

- ✓ Ustalasz liczbę dzieci na kolonii, biorąc pod uwagę kilka zmiennych (liczba pokoi, powierzchnia pokoi, płeć dzieci).
- ✓ Zmieniasz tekst napisany w stylu urzędowym na tekst napisany w stylu potocznym.
- ✓ Podajesz przykłady atrakcji turystycznych na Kaszubach.



Zagadnienia z języka polskiego

- ✓ styl komunikacji

Zagadnienia z matematyki

- ✓ obliczenia na liczbach całkowitych
- ✓ obliczenia procentowe

Zagadnienia z informatyki

- ✓ przygotowywanie ulotki w dowolnym programie graficznym

Zagadnienia z biologii

- ✓ profilaktyka chorób wywoływanych przez wirusy



Odniesienia do podstawy programowej z matematyki

- ✓ V.5. stosuje obliczenia procentowe do rozwiązywania problemów w kontekście praktycznym, również w przypadkach wielokrotnych podwyżek lub obniżek danej wielkości

Odniesienia do podstawy programowej z języka polskiego

- ✓ III.2.7. rozumie pojęcie stylu, rozpoznaje styl potoczny, urzędowy, artystyczny, naukowy, publicystyczny

Odniesienia do podstawy programowej z informatyki

- ✓ III.2. rozwija umiejętności korzystania z różnych urządzeń do tworzenia elektronicznych wersji tekstów, obrazów, dźwięków, filmów i animacji

Odniesienia do podstawy programowej z biologii

- ✓ III.2.2. przedstawia drogi rozprzestrzeniania się i zasady profilaktyki chorób wywoływanych przez wirusy (grypa, ospa, różyczka, świnka, odra, AIDS)



Kompetencje proinnowacyjne

WIĄZKA	KOMPETENCJA	UMIEJĘTNOŚCI/ POSTAWY	SYTUACJE
SAMODZIELNOŚĆ MYŚLENIA	CIEKAWOŚĆ I ODKRYWANIE NOWYCH MOŻLIWOŚCI	patrzenie na problem z innego punktu widzenia	patrzenie z różnych punktów widzenia na problem organizacji kolonii w czasie epidemii
	SAMODZIELNOŚĆ MYŚLENIA	identyfikowanie przydatnych źródeł informacji	identyfikowanie przydatnych źródeł informacji na temat atrakcji turystycznych Kaszub
		zbieranie i selekcjonowanie niezbędnych/wartościowych informacji	zbieranie i selekcjonowanie informacji niezbędnych do sporządzenia ulotki
ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW	ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW	zdolność do rozwiązywania problemów	rozwiązanie problemu organizacji kolonii w czasie epidemii
		umiejętność pokonywania przeszkód	radzenie sobie z ograniczeniami związanymi z epidemią

Środki dydaktyczne (dla każdego ucznia/ każdej uczennicy)

- ✓ karta zadania „Kolonie w czasach epidemii”
- ✓ komputer z dostępem do Internetu i programu graficznego

Wyniki

Uczeń/uczennica pomoże pani Danucie zorganizować kolonie w czasie epidemii COVID-19. Ustali, ilu kolonistów i ile kolonistek może przyjechać do pensjonatu. Wszystkie działania powinny być zgodne z wytycznymi GIS, MZ i MEN. Przygotuje ulotkę dla dzieci i zaproponuje okoliczne miejsca, w które mogą pojechać na wycieczkę.

Zadanie na etapie testowym. Możliwe modyfikowanie zadania i dostosowywanie go do możliwości i potrzeb nauczycieli i nauczycielek oraz uczniów i uczennic.

O ostatecznym kształcie zadania decyduje nauczyciel/nauczycielka.

Aktywność 1

Wprowadź w zadanie: uczeń/uczennica pomoże pani Danucie zorganizować kolonie w czasie epidemii COVID-19. Planując różne działania, będzie brać pod uwagę wytyczne GIS, MZ i MEN.

(karta zadania „Kolonie w czasach epidemii”)

Aktywność 2

Uczeń/uczennica na podstawie różnych danych ustala, ilu kolonistów i ile kolonistek może przyjąć w swoim pensjonacie pani Danuta. Bierze pod uwagę wytyczne dotyczące powierzchni przypadającej na 1 kolonistę/kolonistkę, powierzchnię pokoi w pensjonacie, a także płeć dzieci i ich podział na grupy kolonijnie.

Wypełnia tabelę: ustala, ile dzieci jakiej płci może przyjechać do pensjonatu, dzieli je na grupy i rozmieszcza w pokojach.

(krok 1, karta zadania „Kolonie w czasach epidemii”)

Aktywność 3

Uczeń/uczennica przygotowuje ulotkę dla kolonistów/kolonistek. Mają się w niej znaleźć informacje związane z zapobieganiem rozprzestrzenianiu się epidemii COVID-19. Bierze pod uwagę wytyczne dla organizatorów wypoczynku letniego dzieci i młodzieży. Redaguje treść ulotki, zamieniając styl tekstu z urzędowego na potoczny (przystępny dla dzieci).

Projektuje w dowolnym programie graficznym ulotkę i wysyła ją e-mailem na adres Twój lub innego nauczyciela/ innej nauczycielki.

(krok 2, karta zadania „Kolonie w czasach epidemii”)

Aktywność 4

Uczeń/uczennica proponuje miejsca, do których koloniści i kolonistki mogą pojechać na wycieczkę. Bierze pod uwagę zarówno wytyczne GIS, MZ i MEN, jak i atrakcyjność tych miejsc dla jego/jej rówieśników/rówieśniczek. Swoje propozycje argumentuje.

(krok 3, karta zadania „Kolonie w czasach epidemii”)

Aktywność 5

Ostatnim problemem, w którego rozwiązaniu uczeń/uczennica pomaga pani Danucie, jest ustalenie, czy dzięki organizacji wypoczynku letniego zarobi ona na zakup nowych urządzeń na plac zabaw. Uczeń/uczennica musi ustalić, na przykład w Internecie, ile kosztują urządzenia, jakie chce kupić pani Danuta.

(krok 4, karta zadania „Kolonie w czasach epidemii”)

Źródła

- ✓ Wytyczne GIS, MZ i MEN dla organizatorów wypoczynku dzieci i młodzieży w 2020 roku, <https://www.gov.pl/web/edukacja/bezpieczny-wypoczynek-wytyczne-men-gis-i-mz>
- ✓ <https://www.na-kaszuby.pl/Kaszuby.html>
- ✓ <https://www.national-geographic.pl/traveler/arttykul/8-miejsc-na-kaszubach-na-weekendowa-wycieczke>
- ✓ <https://wszedobylscy.com/polska/pomorskie/kaszuby>
- ✓ <https://wiezyca.pl/co-warto-zobaczyc-na-kaszubach/>
- ✓ <https://www.podrozepoeuropie.pl/kaszuby-atrakcje-i-zabytki/>

(dostęp: lipiec 2020 r.)



Komentarz

Jest to zadanie interdyscyplinarne łączące treści z **czterech przedmiotów: języka polskiego, informatyki, matematyki oraz biologii**. Zadanie z **2. poziomu interdyscyplinarności**. W każdym kroku zadania dominuje jeden z przedmiotów. Złożenie kroków, luźno ze sobą powiązanych, stanowi rozwiązanie zadania.

Zadanie skoncentrowane na problemie wytycznych dla organizatorów wypoczynku letniego dzieci i młodzieży w związku z epidemią COVID-19.

Zadanie problemowe typu „**Zorganizuj przestrzeń i czas**” – uczeń/uczennica planuje kolonie letnie oraz „**Napisz**” – pisze tekst ulotki w stylu potocznym.

Zadanie z udziałem grafiki – uzupełnia danymi tabelę. Korzysta też w dowolny sposób z grafiki, tworząc ulotkę.

Zadanie dla nowicjusza/nowicjuszki – poznaje ograniczenia związane z epidemią COVID-19 – oraz dla **praktykanta/praktykantki** – praktykuje pisanie tekstów w stylu potocznym i wykonywanie działań arytmetycznych na liczbach całkowitych.

Kontekst zadania: kontekstem zadania jest wymyślona historia o pani Danucie, która planuje kolonie letnie w swoim pensjonacie w czasie epidemii COVID-19.

Uczeń/uczennica rozwiązuje zadanie **indywidualnie**.



Komentarz

Aktywność ucznia/uczennicy polega na **pracy z kartą zadania** (co wymaga też skorzystania z wielu informacji z różnych źródeł) i na **zaprojektowaniu ulotki** dla dzieci w dowolnym programie graficznym.

Wprowadzasz w tematykę zadania. **Pomagasz** w razie potrzeby.

Zadanie może być rozwiązywane **na lekcji** pod opieką nauczyciela/nauczycielki dowolnego przedmiotu, **w cyklu lekcji** (lekcja matematyki – lekcja języka polskiego) albo w ramach **Biura Pracy Indywidualnej**.



Centrum Edukacji Obywatelskiej
ul. Noakowskiego 10/1
00-666 Warszawa
(22) 875 85 97 wew. 109
szkoladlainnowatora@ceo.org.pl
www.szkoladlainnowatora.ceo.org.pl