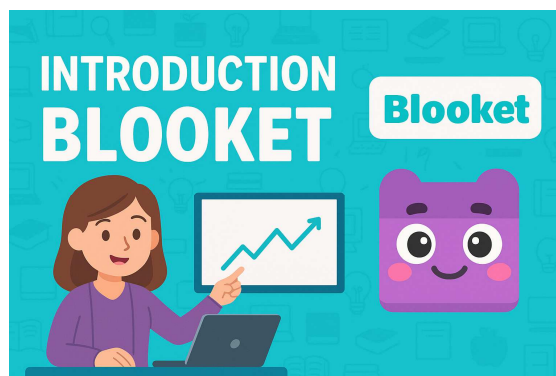


**Scenariusz lekcji z
wykorzystaniem aplikacji
Blooket poznanej na kursie
„ICT Tools for a Creative and
Collaborative Classroom”.**



Temat lekcji: Wykorzystanie możliwości aplikacji Blooket w praktyce.

Czas trwania: 2 x 45 minut

I. Cele lekcji

1. Wiedza

- Uczeń rozumie ideę i główne funkcje aplikacji Blooket (tworzenie i odgrywanie quizów).
- Uczeń zna podstawowe mechaniki gry (tryby rozgrywki, zarządzanie zestawami pytań).

2. Umiejętności

- Uczeń potrafi założyć konto i stworzyć własny zestaw pytań w Blooket.
- Uczeń potrafi zaplanować i przeprowadzić krótką grę-quiz dla innych.

3. Kompetencje społeczne i kreatywność

- Uczeń współpracuje w zespole przy projektowaniu i testowaniu quizu.
- Uczeń prezentuje gotowy produkt, uzasadniając wybór pytań i formy przekazu.

II. Środki dydaktyczne

- Komputery/laptopy z dostępem do Internetu (przeglądarka).
 - Rzutnik multimedialny do prezentacji ekranu.
 - Konto (uczniowski i uczniowski) w serwisie Blooket.com.
 - Karty pracy z instrukcją zakładania konta i podstawowych funkcji Blooket.
-

III. Przebieg lekcji

Część	Czas	Działania nauczyciela	Działania uczniów
1. Rozgrzewka	10 min	– Krótkie pytanie na wejście: „Na czym polega quiz online?” – Prezentacja celu i planu zajęć.	– Dyskusja, dzielenie się doświadczeniami.
2. Prezentacja Blooket	10 min	– Wyjaśnienie, czym jest Blooket i do czego służy. – Pokaz trybów gry (Tower Defense, Gold Quest, Classic itp.).	– Oglądanie demonstracji, zadawanie pytań.
3. Instrukcja obsługi	10 min	– Rozdanie karty pracy z instrukcją: rejestracja, tworzenie zestawu pytań, wybór motywów graficznych („blooks”). – Nauczyciel demonstruje krok po kroku.	– Rejestrują konta, eksplorują interfejs Blooket.
4. Projekt zespołowy	25 min	– Podział na 3–4 osobowe zespoły. – Omówienie zadania: stworzyć własny quiz (min. 10 pytań z odpowiedziami wielokrotnego wyboru) na wybrany temat z informatyki lub innych tematów interdyscyplinarnych i kreatywnych.. – Nauczyciel pełni rolę konsultanta.	– W zespołach: 1. Wybierają temat. 2. Tworzą pytania i odpowiedzi. 3. Wybierają grafikę („blooks”). 4. Konfigurują tryb gry.
5. Testowanie i rywalizacja	30 min	– Tworzenie własnego quizu (cd.) – Poproszenie grup do przeprowadzenia krótkiej rozgrywki (quizów) między sobą. – Monitorowanie i wsparcie.	– Grają w quizy kolegów, zapisują wyniki.
6. Prezentacja i podsumowanie	15 min	– Pytania refleksyjne: „Co było najtrudniejsze?”, „Jakie elementy quizu najbardziej angażowały?” – Omówienie możliwości dalszego wykorzystania Blooket w nauce.	– Wypowiedzi, refleksja, propozycje na przyszłość.

Tematy z zakresu informatyki

1. **Bezpieczeństwo w sieci** – phishing, silne hasła, prywatność online
 2. **Sztuczna inteligencja i uczenie maszynowe** – podstawowe pojęcia dla każdego
 3. **Grafika bitmatowa i wektorowa.**
-

Tematy interdyscyplinarne i kreatywne

1. **Największe wynalazki technologiczne XXI wieku**
2. **Słynni informatycy i wynalazcy (np. Alan Turing, Ada Lovelace, Bill Gates)**
3. **Fake news i dezinformacja** – jak rozpoznać fałszywe treści w sieci
4. **Etykieta cyfrowa** – jak zachowywać się w internecie
5. **Twórcze narzędzia online** – Canva, Scratch, Tinkercad, Google Sites
6. **Cyberprzemoc i jak się przed nią bronić**
7. **Zawody przyszłości w branży IT**
8. **Kultura memów i humor w internecie** – analiza form przekazu
9. **Moje pasje i zainteresowania (muzyka, film)**