

Autor/autorka

Martyna Ozimkiewicz

1. Etap edukacyjny i klasa

- edukacja wczesnoszkolna - klasa II
- edukacja wczesnoszkolna - klasa III

2. Przedmiot

- edukacja wczesnoszkolna - informatyczna

3. Temat zajęć:

Godzina programowania

4. Czas trwania zajęć

45 minut

5. Uzasadnienie wyboru tematu

Temat zgodny z podstawą programową. Uatrakcyjnienie zajęć w celu mobilizacji uczniów do dalszej aktywnej pracy w nowym semestrze.

6. Uzasadnienie zastosowania technologii

Zastosowanie technologii jest niezbędne w realizacji tego tematu.

7. Cel ogólny zajęć

Uczeń: 1) programuje wizualnie: proste sytuacje lub historyjki według pomysłów własnych i pomysłów opracowanych wspólnie z innymi uczniami, pojedyncze polecenia, a także ich sekwencje sterujące obiektem na ekranie komputera bądź innego urządzenia cyfrowego

8. Cele szczegółowe zajęć

1. Uczeń potrafi zalogować się na swoje konto
2. Uczeń zapoznaje się ze środowiskiem Scratch
3. Uczeń potrafi samodzielnie stworzyć projekt budując nieskomplikowane skrypty

9. Metody i formy pracy

pogadanka
pokaz z objaśnieniem
praca indywidualna

10. Środki dydaktyczne

komputery z dostępem do sieci
monitor interaktywny
program Scratch

11. Wymagania w zakresie technologii

każdy uczeń ma własne stanowisko pracy: komputer z dostępem do sieci, program Scratch

12. Przebieg zajęć

Czynności wstępne i organizacyjne

Podanie tematu zajęć i sprawdzenie obecności.

Aktywność nr 1

Temat:

Interfejs programu Scratch

Czas trwania

Opis aktywności

1. Nauczyciel prezentuje całej klasie na monitorze interaktywnym, dwie możliwości pracy w programie Scratch. <https://scratch.mit.edu/>
2. Nauczyciel przypomina i pokazuje w jaki sposób zalogować się i dołączyć do Scratch.
3. Nauczyciel omawia poszczególne elementy interfejsu: scena, duszek, bloki, miejsce robocze.

Aktywność nr 2

Temat

Logowanie

Czas trwania

Opis aktywności

1. Uczniowie uruchamiają program i logują się na swoje konta.
2. Uczniowie zapoznają się ze środowiskiem Scratch.

Aktywność nr 3

Temat

Pierwszy projekt - instrukcja

Czas trwania

Opis aktywności

1. Uczniowie oglądają film na monitorze interaktywnym.

Aktywność nr 4

Temat

Pierwszy projekt - realizacja

Czas trwania

Opis aktywności

1. Uczniowie otrzymują i realizują zadanie według wskazówek nauczyciela.
2. Uczniowie dodają duszka, zmieniają jego nazwę.
3. Uczniowie dodają scenę z biblioteki.
4. Nauczyciel omawia niektóre bloki z kategorii Ruch.
5. Uczniowie tworzą prosty program, wykorzystując kategorię Ruch.
6. Uczniowie instruowani przez nauczyciela zapisują swoje projekty.

Podsumowanie lekcji

Nauczyciel zachęca dzieci do pracy w programie Scratch w domu.

13. Sposób ewaluacji zajęć

Nauczyciel zadaje dzieciom pytania:

- czy zajęcia się im podobały?
- czy zadania sprawiły im trudność?

14. Licencja

CC BY-NC-SA 4.0 - Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne-Na tych samych warunkach 4.0 Międzynarodowe. [Przejdź do opisu licencji](#)

15. Wskazówki dla innych nauczycieli korzystających z tego scenariusza

16. Materiały pomocnicze

18. Forma prowadzenia zajęć: stacjonarna

