

Autor/autorka

Katarzyna Bauman

1. Etap edukacyjny i klasa

- szkoła podstawowa - klasa V

2. Przedmiot

- informatyka

3. Temat zajęć:

Scratch duszek zbiera spadające owoce z drzew

4. Czas trwania zajęć

45 minut

5. Uzasadnienie wyboru tematu

Uczniowie podczas tych zajęć nauczą się projektowania kolejnych algorytmów odpowiadających za zetknięcie się z innym przedmiotem, gdzie w tym momencie przedmiot znika i zostaje zebrany. Uczy to logicznego myślenia i szukanie rozwiązania poprzez metodę prób i błędów na podstawie poznanych wcześniej skryptów.

6. Uzasadnienie zastosowania technologii

Projektowanie w scratchu uczy przede wszystkim logicznego myślenia oraz podejmowania próby rozwiązania problemu. W każdej chwili można zmienić klocek i działanie skryptu zmienia się. Jest przy tym wiele zabawy i chęci dalszego działania.

7. Cel ogólny zajęć

Zbieranie przez duszka owoców i tworzenie skryptów odpowiadających za znikanie przedmiotu

8. Cele szczegółowe zajęć

1. Wstawienie duszka
2. Wstawienie tła pobranego z Internetu
3. Tworzenie skryptów powodujących znikanie przedmiotów

9. Metody i formy pracy

Praca indywidualna, burza mózgów, metoda obrazowa

10. Środki dydaktyczne

Komputery oraz tablety wyposażone w program Scratch

<https://scratch.mit.edu/>

11. Wymagania w zakresie technologii

Uczniowie będą pracowali w pracowni komputerowej wyposażonej w komputery i tablety tak, że każdy uczeń będzie miał dostęp do swojego sprzętu. W każdym sprzęcie zainstalowany jest program Scratch. 1

12. Przebieg zajęć

Czynności wstępne i organizacyjne

Uczniowie wchodzą do sali, włączają komputery i tablety. Logują się na koncie ucznia a nauczyciel sprawdza obecność. Następnie nauczyciel wyjaśnia temat lekcji oraz zadanie jakie mają do wykonania krok po kroku. Uczniowie uruchamiają program i zaczynają swoją pracę. Nauczyciel ma uruchomiony ekran multimedialny aby w razie pomocy pokazać jak należy wykonać jakiś krok.

Aktywność nr 1

Temat:

Dyskusja

Czas trwania

10 minut

Opis aktywności

Nauczyciel przyczepia na tablicy wcześniej przygotowane owoce i prosi uczniów o podejście i spróbowanie złapać spadające elementy. Następnie przeprowadza dyskusję jakie czynności musieli wykonać aby złapać spadające owoce. Dzięki temu omawiane jest zrobienie skryptów ktak po kroku.

Aktywność nr 2

Temat

Krok po kroku

Czas trwania

5 minut

Opis aktywności

Nauczyciel zadaje uczniom pytania co musieli zrobić, aby złapać spadające owoce. Dzięki temu naprowadza dziedzi do działania i pomyślenia nad kolejnymi krokami.

Aktywność nr 3

Temat

Przypomnienie wcześniejszych projektów

Czas trwania

10 minut

Opis aktywności

Nauczyciel na początku lekcji przypomina tworzenie wcześniejszych projektów w Scratchu pokazując na ekranie multimedialnym oraz wskazuje na różne możliwości dalszego działania w tworzeniu własnej pracy

Aktywność nr 4

Temat

Działanie w programie

Czas trwania

20 minut

Opis aktywności

Uczniowie poprzez wcześniejsze aktywności przystępują do tworzenia projektu. Podczas zajęć nauczyciel sprawdza i ewentualnie koryguje pomyłki oraz udziela wskazówek i rad.

Podsumowanie lekcji

Nauczyciel zadaje pytanie uczniom co sprawiało im największą trudność i czego się dzisiaj nauczyli.

13. Sposób ewaluacji zajęć

Nauczyciel dokona oceny każdej pracy poprzez wstawienie oceny do dziennika lekcyjnego

14. Licencja

CC0 1.0 Universal - Przekazanie do Domeny Publicznej. [Przejdź do opisu licencji](#)

15. Wskazówki dla innych nauczycieli korzystających z tego scenariusza

16. Materiały pomocnicze

18. Forma prowadzenia zajęć: stacjonarna

